NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР 47

2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Для заключительного этапа Квеста на Мастера Ваяния Виид покинул Версальский Континент и планету, и находился в открытом космосе...

- Глава 1: Зарождение звезды
- Глава 2: Звезда-ребёнок
- Глава 3: Самый трудолюбивый ремесленник
- Глава 4: Вторая профессия
- Глава 5: Меч Лоа
- Глава 6: Запись охоты
- Глава 7: Возмущение Чжона Дюк-Су
- Глава 8: Ловушка Виида

Глава 1: Зарождение звезды

Огромная бескрайная вселенная с жарким солнцем и мириадами звёзд.

Для заключительного этапа Квеста на Мастера Ваяния Виид покинул Версальский Континент и планету, и находился в открытом космосе.

"Масштабы потрясают!"

Звезды ночного неба Королевской Дороги стали более яркими, и стали видны более далёкие скопления.

Мимо него на невообразимых скоростях то и дело проносились крупные и мелкие кометы.

В глубине космоса он мог разглядеть синеватую туманность, состоящую из газа и пыли, ярко сияющую среди звёзд.

Космос был бесконечно таинственен.

Паря в космосе в абсолютном одиночестве, Виид был избавлен от суеты планеты, на которой находился Версальский Континент.

Осознание, что он попал в бескрайнюю вселенную заставило Виида почувствовать себя более одиноким чем обычно.

"Если бы люди увидели эту сцену, то перестали бы беспокоиться о всяких мелочных проблемах".

Люди, время, местоположение, возраст.

Казалось, здесь всё было вне этих ограничений.

Луна и планеты солнечной системы казались здесь намного более крупными.

"Люди живут лишь на очень ограниченной территории".

Остальные планеты были в десятки раз крупнее планеты, на которой был Версальский Континент, и у некоторых из них можно было заметить даже спутники.

Если бы люди увидели вселенную собственными глазами, то им бы ничего не осталось, кроме как измениться.

Тело Виида затрепетало.

"Это большая честь — создать скульптуру в космосе".

Красота. Блеск. Мистика.

Это были вещи, из-за которых люди на протяжении всей истории тосковали о космосе. Они постоянно искали, но не могли найти путь в этот мир. На небольшой планете людям снились путешествия по вселенной.

И Виид смог попасть во вселенную, но после своего квеста должен был вернуться обратно.

"Кхмм. Я не должен был клевать носом в учебном классе. Тогда бы я больше знал о вселенной".

Он должен был больше интересоваться вселенной и звездами!

Была большая вероятность того, что нынешнюю ситуацию будут транслировать по телевизору.

'Я должен выглядеть более спокойным. Мне необходим самоконтроль, если я хочу сохранить свою популярность у поклонников'.

Виид был потрясён, впервые увидев вблизи Солнце, Луну и планеты.

"Это первый большой шаг для человечества..."

Он где-то слышал это слова прежде. Но истинный посыл последовал далее.

"В будущем люди будут жить в более обширном мире. И там будут агенты по недвижимости из района Каннамгу, которые будут покупать и продавать планеты!"

Широкие перспективы!

Не существовало ни одного закона о том, что арендная плата не может взиматься с бескрайней вселенной!

Стать владельцем планеты было круче, чем владельцем здания.

В этом чёрном космосе было бесконечное море звёзд.

Это было завораживающе страшно, красиво и поразительно.

В течение 3 минут Виид был глубоко впечатлён вселенной, но вскоре он возвратился к своему обычному мироощущению.

"Если это пространство находится в Королевской Дороге..."

Голова Виида немного закружилась.

Приключения в новых мирах.

Большинство из 10 запретных зон всё ещё не были изучены людьми. И всё же он не мог избавиться от этого чувства.

"Но ведь очевидно, что приключения в космосе не смогут занимать один день..."

Виид оглядел обширные пространства вокруг.

Здесь были многочисленные звезды и различные туманности.

Было бы не так уж и плохо, если бы здесь была развита только одна планета.

"Если бы другая планета, подобная Версальскому Континенту с чрезвычайно развитой магией, открыла дверь между мирами... У нас могли бы появиться несколько чужеродных видов или людей с другой планеты. Хэй. Этого не может быть. Не до такой же степени. Мда. Определённо невозможно".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Где-то на просторах необъятной вселенной.

"Кики кир?"

"Куалулулук. Какалут".

"Хидихе мару".

"Хукийя! Хукийя!"

"Пукудараб малриши адакайде?"

"Буллалао Баокадум".

"Алласап алласап! Хори алласап. Мо гури жебада 300 кири!"

"Пуха сунжет рами?"

"Манура..."

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Согласно квесту Богини Гестии, Виид должен был определиться с местоположением будущей звезды.

"Я должен создать скульптуру. Она докажет факт моего путешествия в космос, и я смогу получить деньги от съёмок в рекламе или написания книг".

От создания звезды не было бы никакой пользы, если бы её нельзя было заметить с Версальского Континента. Однако размещение её прямо над Версальским Континентом могло вызвать столкновение с Луной.

"И к тому же луна перемещается по орбите".

Он не мог не учитывать столкновения своей звезды с Луной.

"Просто разместить её в любой точке космоса будет неправильно".

Виид углубился подальше в космос.

Вокруг яркого солнца вращались планеты.

У него было странное ощущение, когда он отдалялся от красивой синей планеты, на которой находился Версальский Континент.

Это было похоже на оставление позади себя сумки, полной денег.

"Я должен создать её в умеренно отдалённом месте".

Виид устремился прочь от Версальского Континента к мириадам звёзд.

Его скорость была такой высокой, что свет вокруг него расплылся, как в фильмах.

Красивая галактика искрилась перед ним словно драгоценности.

"Вот это вид... Что ж. Получается, именно поэтому люди тратят кучу денег, чтобы отправиться в космос? Наблюдение за неизвестными мирами даёт ощущение, будто ты избавился от человеческих рамок".

Вокруг солнца вращалось двенадцать планет.

Виид приблизился к неизвестной красной кристаллической планете. Он смутно что-то вспомнил.

'Здесь могут обитать то ли кролики, то ли кошки... Я мог бы получить здесь квесты'.

Вероятность этого составляла 0,1%, но он должен был проверить.

Однако, когда он к ней приблизился, это оказалась просто огромная планета, покрытая каменистым песком.

Поняв, что вокруг нет никаких форм жизни и на него смотрят лишь далёкие звёзды, на него накатило ужасное одиночество.

Виид пролетел всю солнечную систему и остановился в просторной отдалённой области.

Нахождение правильного места вне орбит планет

потребовало продолжительного времени и наблюдательности.

Он не должен был пересекаться с орбитами планет, вращающихся вокруг солнца, а также учитывать перемещающиеся в космосе астероиды.

Виид должен был создать звезду, которая бы сияла на ночном небе Версальского Континента!

"Это довольно далеко, поэтому мне придётся сделать её побольше, чтобы её заметили".

Он находился на довольно обширном участке на окраине солнечной системы без каких-либо звёзд вокруг.

Виид на мгновение закрыл глаза.

'Наконец-то я смогу стать мастером ваяния. Этот квест не может завершиться неудачей. В прошлом я так сильно страдал'.

Виид использовал беспрецедентное в истории Королевской Дороги умение.

"Создание Звезды!"

В космосе засиял таинственный белый свет и перед ним всплыло окно сообщения.

Дзынь!

Вы уверены, что хотите создать звезду в этой области?

Вы должны будете определить форму, состав и размеры звезды. Это умение может быть использовано лишь однажды.

"Я сделаю это".

Создание звезды.

Он мог вручную изменить её размер и форму.

Появился круглый шар из света.

"Так?"

Виид схватил его и стал растягивать свет вправо, прямо как в те времена, когда он играл с мячом своей сестры.

Жуууууок!

Шар тянулся легко, будто был сделан из резины.

Даже если он тянул только в одну сторону, а не в обе, тот всё равно продолжал расти равномерно от центра.

Первоначально он был размером с мяч, но вскоре увеличился до нескольких сотен метров. Кроме того, он мог продолжать расти и дальше.

"Если так продолжится, то я создам действительно огромную скульптуру. Какой размер будет достаточным?"

Лучше было иметь как можно больше земли!

В прошлом году в центре внимания были квартиры площадью 14 на 17 пхенов. Но если бы прожиточный минимум был низким, то никто не захотел бы жить в такой крохотной квартире.

Он хотел создать звезду в миллиарды раз крупнее, чем Версальский Континент.

"Я снова стремлюсь к супер-огромной скульптуре".

Виид схватил свет и потянул его снова.

Ледяной Дракон и Королевская Гидра походили бы на пылинки рядом с размерами скульптуры звезды.

А в обширной галактике крохотные пылинки были незаметны.

Он не знал, как далеко простирается Королевская Дорога, но он наконец смог дорваться до определения размера по своему собственному желанию.

"Я мыслил абсолютно неправильно. Как же романтика при

любовании ночным небом? Чтобы стать мастером ваяния, я должен создать наилучшую звезду!"

Гигантская звезда, которую можно было бы заметить в ночном небе.

"Что есть романтика или мастерство? Мастер ваяния должен быть в состоянии вырезать что-либо тяжёлое и большое. Огромных размеров!"

Виид держал свет и летел всё дальше. Его цель состояла в том, чтобы сделать звезду максимально большой.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ю Бюнг Юн иногда размышлял о том, что мир очень неблагоразумен, но с недавних пор он часто начал подумывать о гамбургере с какао.

"Творец..."

Он чувствовал себя счастливым, наблюдая на мониторе за тем, как Виид делает скульптуру звезды.

Ваяние отражало в Королевской Дороге культуру, историю и эмоции людей.

Все произведения искусства, техники, творческие и человеческие переживания были внесены в базу данных, и стоимость скульптур определялась автоматически.

Также измерялись личный опыт и достижения скульпторов в истории Королевской Дороги.

"Вот почему ваяние — одна из самых сложных профессий для достижения уровня мастера... Но так или иначе, он достиг последнего шага".

Ю Бюнг Юн ценил Виида.

Тот заработал достаточно денег для хорошей жизни и наслаждался огромной популярностью.

Ю Бюнг Юн заскучал и решил попросить искусственный

интеллект проанализировать Союн.

- Вы хотите, чтобы я проанализировала её красоту?

"Да. Интересно, насколько она красива. За всю свою жизнь я никогда прежде не видел такой красоты".

- Существует множество критериев красоты у различных людей, рас и стран.

"Учитывай стандарты всех стран и людей".

- Я начну анализировать её внешнюю красоту, гены и другие особенности наподобие ума и характера.

У обычного искусственного интеллекта этот процесс занял бы несколько дней.

Но в дополнение к измерению нескольких критериев красоты, она также проанализировала фотографии красоток, видео людей из интернета, реакции людей и материалы телетрансляций.

- После оценки базовой красоты по всей Земле, Джунг Союн заняла первое место.

"Н-неужели такое высокое?"

- Она обладает большинством положительных качеств, включая превосходный интеллект и гены. С точки зрения эволюции, её генетика опережает современное человечество на четыре поколения. К тому же, её красота считается наилучшей в Азии, Северной Америке, Европе, Африке и Южной Америке. 99,967% всех мужчин рассматривают Союн как наиболее красивую девушку.

"Что относительно остальных?"

- Это люди с ослабленным зрением, либо обладающие нестандартным уникальным вкусом.

"Независимо от возраста?"

- От маленьких мальчиков, играющих с игрушками, до пожилых мужчин — все они рассматривают Союн, как самую

красивую.

"Трудно поверить. Есть какие-нибудь конкретные примеры?"

- Существует 98%-й шанс, что младенцы возрастом до двух лет прекратят кричать, когда увидят Союн. Есть документальные подтверждения тому, что 454 ребенка на рынке переставали кричать, как только замечали Союн. Фактическая вероятность возникновения этого явления составляет 100%.

"Это, должно быть, ошибка. Перепроверь всё ещё раз".

После выполнения десятков вычислений, искусственный интеллект заговорила вновь.

- Я провела её через все базы данных. Она — самая красивая из красоток, рождавшихся за последние 70 лет.

"Был ли кто-либо более красивый до неё?"

- Суждения о красоте зависят от эпохи. Я не могу проанализировать этого из-за отсутствия данных, но она — наипрекраснейшая красавица за последние 70 лет.

Ю Бюнг Юн глубоко вздохнул.

"Она слишком хороша для Виида".

- Это не совсем так, Доктор-ним. Пока Союн не встретила Виида, её красота опережала современность лишь приблизительно на 1 или 2 поколения.

"Значит, она стала более красивой?"

- Конечно.

"Непохоже, что она слишком изменилась".

- Красота находится в деталях.

Ю Бюнг Юн с сомнением наблюдал за созданием скульптуры.

"Он не имеет определенной темы и просто делает её всё больше. Может ли случиться что-то такое, что не запланировано?"

Он хотел медленно дождаться последнего шага квеста, но всё же решил спросить искусственный интеллект.

"Преуспеет ли Виид в становлении мастером? Разве он не станет первым в Королевской Дороге? Будет нелегко создать скульптуру, которая удовлетворила бы Гестию. Он должен создать выдающееся произведение".

- Он преуспеет.

"Вероятность?"

- 95,3%.

"Это очень высоко. Основания?"

- Характер Виида означает, что он не упустит такую возможность. И имеется 97%-я вероятность того, что его работа будет связана с Союн.

"Тогда он определенно станет мастером ваяния".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Свет Виида значительно подрос.

С близкого расстояния оценить его размеры было нельзя, поэтому, чтобы увидеть его полностью, он должен был отлететь подальше в космос.

"Она выглядит меньше, чем другие звезды вокруг... Нет, она должна быть крупнее".

У звезды должен был быть отчётливый внешний вид, который можно было бы легко разглядеть с отдалённого расстояния!

Свет, который никогда не терялся бы среди множества других звёзд.

"Звезда должна быть большой и яркой.

Он помнил из урока в средней школе, что большие и яркие звезды были в несколько раз крупнее.

В частности, солнце было в сотни раз крупнее, чем все планеты солнечной системы вместе взятые.

"Её размер превысит всё. Да".

Чтобы удостовериться в этом, Виид послал шёпот Манауэ.

"Манауэ-ним, вы сейчас заняты?"

- Нет. Пожалуйста, говорите.

"У вас там ночь?"

В зависимости от региона, в разное время суток солнце на Версальском Континенте могло быть над горизонтом или за ним.

- Да, сейчас вечер. Я около Замка Арен, столицы Империи Хэйвен. Кекеке.

"Понятно".

- А где сейчас Виид-ним и почему вы спрашиваете, ночь ли сейчас?

Манауэ было любопытно узнать о Виите.

Обычно Виид блокировал функцию шёпота, когда охотился или проходил квест.

Конечно, после недели охоты с Виидом, многие его товарищи сами выключали функцию шёпота, чтобы хоть немного поспать.

"Посмотрите на небо".

- Умм... Я ничего не вижу, потому что сейчас ночь. Вы находитесь в Замке Арен?

"Нет, не в Замке Арен, немного дальше. Посмотрите на небо".

- Вы летите на Виверне-3 или Ледяном Драконе?

"Нет, не в небесах, а гораздо-гораздо дальше. Вы видите яркую звезду на севере?"

- Сейчас посмотрю.... Ох. Там горит огромная звезда. Я в первый раз вижу настолько яркую звезду.

"Я там".

- А? Вы находитесь в том направлении?

"Нет. Я рядом со звездой".

- Извините, но я не понимаю. Вы можете снова подробно объяснить мне, где находитесь?

"Прямо сейчас я нахожусь в открытом космосе.

- Кха-кха! Что вы там делаете?

"Я создаю звезду".

После того, как Манауэ закончил паниковать, он передал Виниду необходимую информацию.

Виид проверил каждую деталь о том, насколько большой и яркой выглядит звезда, а также какие созвездия находятся вокруг.

Если бы скульптура Виида была закрыта или оттенена окружающими звёздами, то он посчитал бы это серьёзной неудачей.

- Но откуда у вас появился квест на создание звезды?

"Это скульптура для заключительного этапа моего Квеста на Мастера Ваяния".

- Я реально завидую.

"Это мелочи".

- Это действительно грандиозно.

"Не такое уж и великое событие".

- Я уважаю вас. Пожалуйста, не забывайте обо мне в будущем.

"Тут нет ничего особенного".

- Заранее поздравляю со становлением мастером ваяния. Вы станете первым мастером на континенте. Но если вас не затруднит ответить... Что конкретно вы планируете сваять?

"Звезду, которая будет ярко сиять по ночам".

"....."

Виид также послал шёпот Юрин.

"Моя симпатичная младшая сестрёнка, которую я так люблю".

- Что такое? Ты хочешь, чтобы я сварила рамен?

"Я хочу, чтобы ты отправилась кое-куда в Королевской Дороге".

- Куда?

"Я хочу, чтобы ты объездила несколько мест с помощью Картинной Телепортации. Пожалуйста, побывай в различных областях по всему миру и нарисуй мне картины звёздного неба".

- С какого количества мест?

"Приблизительно со 100".

Написание 100 картин было тяжелой задачей.

- Я понимаю, оппа. Дай мне время до завтра.

Для сестры Виида это была не такая уж и большая работа.

По умолчанию, Юрин занималась такими вещами как застилка полов, замешивание цемента и монтаж туалета.

Также, когда он просил, она вскапывала землю на заднем дворе.

"Копай глубже. Хехе".

Но даже его сестра нашла жуткой его идею о продаже

земельных участков.

'Позже ты должна будешь встретить хорошего человека. Моя сестра не должна ходить с кровавыми мозолями на руках'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ли Хен покинул капсулу и рассмотрел изображения, выведенные Ли Хаян на монитор.

Даже при том, что области различались, большинство изображений выглядели одинаковыми.

"В созвездиях Версальского Континента нет большого различия. Звезда... Я должен создать её скульптуру".

Она должна была иметь большой и яркий внешний вид, а также гармонировать с окружающими звёздами.

Она стала бы романтично освещать ночное небо.

Люди открывали бы свои мысли и счастливые чувства, посмотрев на звёздное небо прохладным вечером.

"Если вы откроете свои мысли, счастье будет близко".

Он был очень рад, когда переехал жить из квартиры с месячной арендной платой в 250,000 вон в арендованный дом с депозитом в 10 миллионов вон и месячной арендной платой в 230,000 вон.

У них есть различия в плитке в туалете и ванной.

"Её можно будет увидеть севернее Моры. Местоположение хорошее. Но чего-то всё ещё не хватает. Чего же?"

Ли Хен доел с Союн рис и возвратился в капсулу.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

После выяснения размеров и яркости окружающих звёзд, Виид определился с размером скульптуры.

За исключением Луны, она стала бы самым крупным и ярким

объектом ночного неба.

"К сожалению, этого недостаточно. Я должен её обработать".

Виид чувствовал, что чего-то недоставало, но решил, что этого размера будет достаточно.

Фактически, если не принимать во внимание расстояние, она выглядела небольшой. Однако, если сравнивать конкретные размеры, она была достаточно большой, чтобы разрушить Луну.

Размер звезды был определён.

Он мог выбрать пять основных полезных ископаемых, которые стали бы её составляющими.

Полезные ископаемые, которые он бы выбрал, стали бы её основными компонентами.

В квестовом окне перед Виидом появился список различных полезных ископаемых и камней. Если бы его увидел преподаватель геологии, его глаза расширились бы от удивления. Здесь были показаны все металлы и полезные ископаемые, существующие не только на Земле, но также и во всей изученной вселенной.

Это была небольшая демонстрация возможностей той удивительной технологии, которая создала Королевскую Дорогу!

"Здесь множество видов камней. Почему их так много?"

В случае с Виидом, он просто пролистал все наиболее распространённые полезные ископаемые и направился в раздел драгоценных металлов.

"Они действительно тут есть".

Он мог выбрать такие компоненты как золото или алмазы.

"Планета, полная драгоценных камней... Куа. Это будет по-настоящему роскошная спекуляция землёй".

Для получения мастера ваяния Виид должен был создать выдающееся произведение, но он не мог сопротивляться

искушению заняться спекуляцией землёй.

Для кошки было невозможно пройти мимо открытой банкой с тунцом.

"На ней будут алмазы. Учитывая габариты звезды, три или четыре алмазных горы должно хватить".

Он выбрал алмазы.

"Также мне нужно золото. Будет потрясающе, если на ней будут реки и морские течения из золота".

Золото также было выбрано.

"И ещё... рубины. Разве равнины не будут источать тепло, если будут сделаны из рубинов?"

Также были выбраны рубины.

"Теперь мне нужно задуматься об общем балансе и гармонии. Сапфиры и платина. Здесь должны быть большие холмы из сапфиров и платиновые долины".

Он выбрал сапфиры.

И, в заключение, была выбрана платина.

Пять драгоценных материалов, из которых будет состоять звезда Виида!

Теперь стать мастером ваяния не составило бы проблем.

Драгоценности на этой планете стоили в десятки тысяч раз дороже, чем их аналоги на Версальском Континенте.

"Я должен усердно поднимать свой уровень. Однажды я возвращусь в это место".

Виид был полон стремления завоевать всю вселенную.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глухой переулок в Замке Арена.

Поздними вечерами местные торговцы стекались в трущобы.

"Я пришёл, чтобы купить маслины".

"По чьему приглашению вы пришли?"

"Мне сказал о вас владелец оружейной лавки Пахаль".

"Понятно. Вы пришли в самое удачное время. У меня как раз появился свежий товар. Хухуху".

"А качество...?"

"Вы можете мне доверять. У меня самое лучшее качество. Посмотрите на них и решите сами".

Местные торговцы зашли на подземный склад, заполненный маслинами и различными сухофруктами, и воскликнули от восхищения.

"Куах. Я в первый раз вижу столько продуктов".

"Торговая компания Манауэ... Мы не только заботимся о хорошем количестве, но и продаём их по низким ценам. Мы будем рады, если вы купите столько, сколько захотите!"

Торговая компания Манауэ!

Они нажили состояние на войне и от Пухольского Аквапарка.

Чтобы расширить своё влияние, компания вышла на рынок Замка Арен в Империи Хэйвен.

Они везли дешёвые качественные товары с севера на Центральный Континент, и отдавали их по низкой цене местным торговцам.

Дзынь!

Сделка прошла успешно.

Торговец Джента очень доволен.

Слава увеличилась на 20.

Близость, влияние и уклонение от уплаты налогов!

На Центральном Континенте влияние Манауэ распространялось даже несмотря на сниженные налоги.

Прибыль была минимальна, зато представительства Торговой компании Манауэ росли как грибы.

"Скупайте товары, сделанные ремесленниками Империи Хэйвен".

"Но стоимость их товаров выше наших при том же качестве".

Игроки-торговцы с севера усомнились в адекватности Манауэ.

История успеха Манауэ стала почти легендой, но они не могли понять, почему Манауэ торгует по такой невыгодной цене, когда вокруг дефицит.

"Познакомьтесь с ремесленниками. Независимо от того, НПС они или игроки".

"Разве мы не можем скупать товары без знакомства?"

"Наша цель состоит не в том, чтобы наживаться на товарах. Мы должны заполучить людей".

"Людей?"

"Мы должны заставить людей переехать на Северный Континент".

Ужасающий план по распространению влияния севера через торговую компанию!

С самых первых дней разработка технологий и экономика на Центральном Континенте процветали.

И несмотря на то, что он некоторое время страдал от войн,

его корни закрепились глубоко.

После того, как был создан Пухольский Аквапарк, у Манауэ состоялась тайная встреча с Виидом.

Встреча прошла ночью, в месте, где их никто не видел!

"Давайте по 50,000 золотых каждому ремесленнику выше 200-го уровня".

"Что ж. Но это слишком много".

"Я тоже рискую. Как насчёт 30,000 золотых?"

"Подумайте, сколько придётся потратить времени и денег".

"18,973 золотых".

"14,980 золотых".

У Виида и Манауэ состоялось напряжённое переглядывание.

Первый, кто моргнул бы — стал бы побеждённым!

Но как всегда, Манауэ моргнул первым, и тем самым проиграл.

"Кухок. Я принимаю сделку".

У Торговой компании Манауэ был план привлечь всех достойных НПС Центрального Континента. Компания Манауэ расширила свой бизнес, затеяв торговлю людьми.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

В Королевской Дороге было популярно охотиться по ночам.

По умолчанию, в подземельях не было никакого различия между днём и ночью. Однако животные по ночам становились более энергичными.

Даже если у игроков не было класса охотника, способного получать дополнительный опыт и трофеи по ночам, они всё равно шли охотиться.

Игроки не могли охотиться в течение 24 часов как Виид, поэтому они хотели добиться наибольшей эффективности.

"Это... Я хочу тебе кое в чём признаться".

"Да?"

На стенах Дворца Земли сидела парочка людей.

Это был парень-маг и девушка-мечник.

Парам было свойственно охотиться вместе.

"Мы...

Парень-маг собирался кое-что сказать, но в это время девушка указала на небо.

"Посмотри туда".

"Что там? Виверна пролетает мимо?"

Авианов в Море было очень много, а увидеть виверну считалось к удачному дню.

"Звезда".

"Звезда?"

Парень собирался было сказать 'конечно, там куча звёзд', и машинально поднял голову. И был ошеломлён. В северном направлении светила ярчайшая звезда размером приблизительно в половину Луны.

"Что это?"

"Я в первый раз вижу такую звезду. Её совершенно точно не было там ещё несколько дней назад".

В это же время о яркой звезде говорили люди в каждом уголке Версальского Континента.

Игроки в полях, в горах, на реках и в городах смотрели на

небо.

То же самое происходило с капитанами и пиратами, находящимися в морях.

"Что это за звезда?"

"Это странно. Существует ли квест, с нею связанный?"

В Королевской Дороге было множество легенд и тайн.

Игроки чувствовали себя немного взволнованными.

В современном мире было трудно разглядеть ночное небо из-за загрязнения и дыма.

Единственное, что сияло в ночном небе — это спутники и самолёты!

Охотясь ночью в Королевской Дороге, было романтично смотреть на яркие как драгоценности звёзды в ночном небе. Даже если не находиться в живописном месте, под ясным ночным небом всё равно было лучшее место для свиданий. Влюблённым особенно нравилось любоваться ночными видами на красивые города, такие как Город Рассвета или Мора. И между жителями начались разговоры.

"Оракулы в Храмах Гестии получили сообщение".

"Вы чувствуете это? Приближается рождение чего-то большого. Это приятная неожиданность после столь долгого времени".

Игроки каждого региона побежали в Храмы Гестии.

У игроков было полно вопросов к священникам Гестии.

"Что это? Что будет дальше?"

"Какие оракулы?"

Первосвященник НПС обратился к людям.

"Богиня Гестия испытывает лучшего творца, которого когда-

либо производил этот мир".

Как только игроки в храме услышали слова первосвященника, они начали тихо переговариваться.

"Виид?"

"Виид".

Виид был единственным человеком, который мог осуществить подобное.

Бард Мюррей вежливо спросил.

"Первосвященник, а что именно делает лучший творец?"

"В бескрайнем космосе творец создаёт единственную скульптуру с помощью силы Богини Гестии. Он находится в приключении, которое даст ему наибольшую честь и достижения..."

"Он действительно находится на приключении. Вот! Я не могу упустить такой возможности написать великую песню. О, это же квест ваяния".

Мюррей почувствовал сожаление, в то время как остальные игроки были полны зависти.

"Он делает скульптуру в космосе. Удивительно".

"Необходима огромная Слава, чтобы получить такой легендарный квест".

"Это совершенно другой уровень".

"Виид. Он всё продолжает прятаться словно крыса".

"Эх. Он далеко от Гильдии Гермес".

Звезда, сияющая в ночном небе, стала популярной среди игроков.

Высокоуровневые лучники с великолепным зрением разглядывали звезду через телескопы, и у магов также имелись

схожие заклинания для наблюдения.

"Заклинание острого зрения, которое поможет вам рассмотреть звезду Виида. Всего 2 золотых!"

В городах перед каждой лавкой мага выстраивались длинные очереди из игроков.

Цены на телескопы выросли более чем в десять раз.

"Вы слышали новость? На севере сияет скульптура звезды Виида".

"Это возможно? Создание скульптуры в небе".

"Это ведь не небо, а космос? Создание скульптуры звезды. Он станет мастером ваяния".

Слухи о приключении Виида за несколько часов распространились по всему Версальскому Континенту.

Независимо от городов и областей, игроки смотрели в небо.

"Что это? Кажется, она начала сиять ещё ярче".

"Это золото? Великолепная звезда из драгоценного камня".

"Как я и говорил. Думаю, результат будет поистине впечатляющим".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 2: Звезда-ребёнок

Возле дома Ли Хена в ряд были припаркованы автомобили премиум-класса.

За счёт популярности Королевской Дороги хорошо поднялись телеканалы не только Кореи, но и всего мира.

Крупнейшие зарубежные телестанции прислали своих представителей, чтобы присоединиться к переговорам относительно Квеста на Мастера Ваяния.

"Я бываю здесь так часто, что запомнил, где находится эта улица".

"А я даже запомнил точный адрес".

Представители телестанций обменивались друг с другом любезностями.

"Директор Сон-ним, ваши рейтинги по выходным дням довольно высоки в последнее время. Тематика вашей программы очень необычна".

"Я тестирую новую передачу, где отряды, состоящие полностью из девушек, ходят в приключения. Показы Моры также поднимают рейтинги. Народ ещё не успел устать от отрядов симпатичных девушек, путешествующих по её окрестностям".

"Это очень здорово. В последнее время в Королевской Дороге также можно часто услышать о концертах певцов. Там легко найти место, построить сцену и собрать аудиторию, поэтому многие отдают предпочтение виртуальной реальности".

"Я знаю. В Море и в Городе Рассвета места проведения концертов полностью забронированы уже на год вперёд".

"А почему бы для проведения концертов не сделать дополнительные места? Разве проблемами с подготовкой мест для концертов в Королевстве Арпен занимаются не ОРК-Коммуникации?"

"Кажется, они сейчас заняты каким-то другим строительством... На севере множество людей".

Соревнования певцов из реальности имели огромный успех.

Множество певцов и музыкантов создавали персонажей в Королевской Дороге, конкурировали при помощи своих навыков пения подобно бардам, и становились известными.

Реакция зрителей также была очень жаркой, и в итоге это стало одним из самых массовых развлечений в Королевстве Арпен.

Время встречи было назначено на 3 часа дня.

Дверь в дом Ли Хена всегда открывалась точно в промежуток между обедом и ужином.

"Щенята, вы здорово подросли".

Представители телестанций поторопились войти в дом Ли Хена.

А сотрудник КМС Медиа принёс для собак Ли Хена дорогие рёбрышки.

"Отлично. Кушайте много".

Супчик-2 и её щенки начали грызть рёбрышки.

Сотрудники других телестанций с сомнением смотрели на то, что он делал.

"Это разве необходимо?"

"И не говори. Сейчас же не эпоха Чосон, где нужно было приветствовать собак".

Представители телестанций посмеиваясь вошли в гостиную, где их ждал Ли Хен.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Директор Сон, пожалуйста, присаживайтесь здесь. Директор Парк, мои поздравления по случаю вашего повышения. Я подготовил для вас удобное место".

В доме Ли Хена не было просторной гостиной. Гости навещали его лишь иногда, поэтому количества стульев здесь было недостаточно.

"Будет не очень удобно, но, пожалуйста, присаживайтесь".

Ли Хен выделил для них подушки, чтобы те сидели на полу, и иностранцы это восприняли как нечто само собой разумеющееся.

"Спасибо, господин Ли".

Однако южнокорейские представители вели за подушки тонкую психологическую войну.

Распределение подушек среди представителей телестанций казалось случайным, но у них была чёткая система.

'В прошлый раз, когда я сюда приехал, я сидел на полу, но я послал ему на Новый Год дикий женьшень, и на этот раз я получил стул'.

'Мой подарочный набор на праздник был скромен. Куоох. Из-за департамента по связям с общественностью я получил дырявую подушку! Те парни...!'

Также было различие в напитках, которые подал им Ли Хен.

Холодная вода давалась тем, кто приехал на переговоры без каких-либо подарков.

Апельсиновый сок был дан тем, кто отдал подарки при входе.

Несмотря на то, что поданный апельсиновый сок был куплен на рынке, те, кто его не получил, испытали острое чувство потери.

'Я, конечно, слышал, что он скряга, но чтобы настолько...'

'Невероятно. Он налил мне всего полстакана апельсинового сока! Это значит, что ему понравилось качество подарка, но

количество было слишком маленьким'.

'Я рад. Мой стакан с апельсиновым соком заполнен доверху. Переговорный процесс пройдёт немного лучше'.

Представители иностранных телестанций просто смеялись и весело проводили время.

'Что с Виидом? Такое чувство, что что-то не так. Я думал, он будет более резким. Значит, всё хорошо'.

'Как замечательно'.

Далее зашёл разговор о заключении контракта на передачу. Ли Хен кратко описал квест, который проходил в настоящее время.

"Как вы, возможно, знаете, я прохожу Квест на Мастера Ваяния. И мне остался заключительный шаг!"

"Оxx".

Представители телестанций повставали со своих мест.

Люди всё ещё продолжали наблюдать за соревнованием тех, кто стремился стать мастером первее прочих. Однако многие отказывались от Квеста на Мастера, так как знали, что со временем он становится чрезвычайно трудным.

Всевозможные риски от выполнения квеста!

Люди не хотели погибать только для того, чтобы полностью освоить свой класс.

'Бог Войны Виид, он находится на последнем этапе Квеста на Мастера'.

'Он бог тяжёлого труда'.

'Он выполняет абсолютно все квесты. Он выглядит самым что ни на есть обычным... Но он не тот, кем кажется'.

'Сильный парень. В прошлом СТС Медиа нужно было получить на него монополию'.

'Что за люди эти корейцы? Практически весь мир виртуальной реальности находится во власти южнокорейцев'.

Ли Хен высокомерно посмотрел на представителей телестанций.

"Но я не делаю обычный квест на мастера. Я достиг этого этапа после изучения новой техники ваяния. Возможно, вы больше никогда не сможете увидеть никакого другого мастера ваяния. Куук. Во процессе я успел испытать и горе, и сожаление".

Его воспоминания о событиях прошлого были полны трудностей, а иногда и вовсе кошмаров.

Ли Хену не было больно, но для атмосферности он схватился рукой за бок и сложился пополам, чтобы произвести нужное впечатление.

"Так или иначе, если эта работа будет выполнена успешно, вероятно, я стану первым мастером. Стать первым, ваяя скульптуру звезды, что тоже является великолепным материалом. Многие зрители захотят это увидеть".

В долгих объяснениях не было никакой нужды.

Для телестанций этого уже было достаточно, чтобы понять, что высокие рейтинги гарантированы.

'Это отлично'.

'Это будет самый продаваемый контент'.

Квесты Виида всегда получали высокие рейтинги.

Даже просто вырезающий и продающий на рынке статуэтки, Виид получал 10%-е рейтинги, поэтому большое количество аудитории при показе квеста мастера было гарантировано.

'Прямо сейчас множество игроков наблюдают ночью за звёздами'.

'Культ Травяной Каши. Они большие поклонники Виида, так что мы должны удовлетворить их любопытство. Это

единственный способ, которым мы можем остановить хаос, творящийся на форумах'.

Форумы телестанций просто утопали в сообщениях от телезрителей.

Каждый раз, когда они показывали квесты и охоту Виида, они срывали джекпот.

Примерно год назад телестанции подверглись массовой атаке комментариями от участников травяной каши.

Модераторы форумов удаляли все их сообщения одним кликом, даже не просматривая содержание. И впоследствии телестанции глубоко об этом сожалели.

Количество посетителей из сайтов резко упало!

Члены Культа Травяной Каши были ярыми поклонниками Королевской Дороги.

Они начали играть в Королевскую Дорогу не так давно, однако были более активными.

Была затронута не только посещаемость их сайтов, но и рейтинги телепередач.

Теперь форумы считались с участниками травяной каши, и те составляли две трети всех посетителей.

Особенно в Южной Корее.

Причём с участниками травяной каши считались не только крупнейшие телестанции всего мира, связанные с Королевской Дорогой, но и все крупнейшие ресурсы в интернете.

Участники травяной каши вели активную деятельность в таких соцсетях как Weibo, Facebook и Твиттер.

Репортёры и телезнаменитости в статьях и интервью часто обмолвливались, что являются членами Культа Травяной Каши.

О них даже написала известная экономическая газета Великобритании.

Культ Травяной Каши коренным образом изменил электронные СМИ.

Культ Травяной Каши был рождён в Королевской Дороге ради свободы, приключений и счастья.

Когда они вовсю развлекались в игре, они меньше переживали из-за суровой реальности.

Расширение Культа Травяной Каши было удивительным.

Каждый день к ним присоединялось более миллиона человек, и у них не было никаких ограничений по возрасту и способностям.

К Культу Травяной Каши присоединялись простые люди и у него было множество филиалов.

Его участники были храбры, прилежны, и стремились обучаться и развивать свои навыки ради светлого будущего.

Культ Травяной Каши можно было назвать очередным прорывом в развитии социума.

Кроме того, нельзя было игнорировать влияние Культа Травяной Каши и на экономику.

Международные универмаги, рынки сбыта, авиакомпании, отели, парки развлечений, мобильная связь и рестораны высокого класса — все считались с членами Культа Травяной Каши.

Предоставление им услуг не требовало никаких ежегодных платежей, так как все участники были лояльны и дружелюбны по отношению друг к другу.

Сотни компаний и институтов экономических исследований изучали массовые эффекты в экономике по отношению к Культу Травяной Каши.

- А что, если Культ Травяной Каши создаст свою социальную сеть? Разве мы не станем лидерами на рынке всех глобальных социальных сетей благодаря сотням миллионов игроков?

- А что насчёт того, чтобы основать телестанцию Травяной Каши?

- От телестанций до моды, детских игрушек, спортивных соревнований, предметов роскоши и мобильной связи — всё это легко можно запустить на рынки, если использовать бренд Травяной Каши.

Международные компании и научно-исследовательские институты прогнозируют электронную экономическую революцию, основанную на виртуальной реальности.

Кроме того, доктрины Культа Травяной Каши без сомнений способны стать оппозицией диктатуре в странах третьего мира или поднятию революций ради смены политической власти.

Представителям телестанций просто необходимо было заключить контракт с Ли Хеном.

Ли Хен одному за другим раздал им листки бумаги.

"Напишите любую сумму, какую захотите".

Директор Шин из Нью Менеджмент Медиа получил листок первым.

"Написать сумму?"

"Контракт будет заключён при помощи аукциона. Независимо от страны и зрительских рейтингов, я буду сотрудничать лишь с семью компаниями, которые предложат самые высокие суммы. Для них не будет никакого ограничения по количеству трансляций в день, и кроме того, я соглашусь получать средние фиксированные отчисления".

"Умм".

После получения листков бумаги, представители телестанций начали бешено думать.

'Какую сумму мне написать?'

'Цена без сомнений будет гигантской. Крупнейшие телестанции определенно попробуют выиграть этот контракт'.

'От моего нынешнего вложения будет много прибыли. Особенно учитывая рекламные ролики, которые компании будут размещать на нашем канале. Но какой должна быть выигрышная сумма? Вся проблема в других телестанциях'.

В то время как представители телестанций нервно ёрзали, Ли Хен спокойно продолжил.

"Также вы должны будете отдавать мне 15% прибыли от размещения рекламных роликов в прямом эфире и при повторах".

"А?"

"Это важное условие, которое вам придётся учитывать сразу".

Представители телестанций написали максимальные суммы, на которые были способны.

У телестанций из Соединенных Штатов, Китая и Японии было множество телезрителей, и они были готовы заплатить крупную сумму.

Внутренние телестанции, обладающие самыми высокими средними рейтингами, включая КМС Медиа, сразу же решили пойти ва-банк.

Когда представители телестанций собрались уходить, Ли Хен раздал им визитные карточки.

В отличие от обычных визитных карточек, содержащих имя и должность, визитки Ли Хена содержали совсем иную информацию.

Ли Хен: 5 октября.

Союн: 22 апреля.

Ли Хаян: 9 июля.

Бабушка: 7 января.

"Что это?"

Спросил Директор КМС Медиа, взяв визитную карточку.

"Дни рождения моей семьи. Будет хорошо, если вы запомните эти даты".

Ли Хен имел над телестанциями огромную власть.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид решил дать скульптуре звезды временное название.

"Может, Б-612?"

Астероид из Маленького Принца!

Он увидел это название в сборнике рассказов, который прочитал, будучи ребёнком.

"Хм. Но времена изменились. Назову её более простым именем: Звезда-ребёнок".

Это была округлая скульптура звезды, ещё не сформированная должным образом.

И хотя она была огромной, это была всего лишь одна из многих звёзд во вселенной, если смотреть на неё издалека.

Она не являлась синей планетой с белыми облаками, как Земля, и её особенности, за исключением состава, было трудно определить.

"Она должна производить хорошее впечатление".

Он по привычке стал доставать Нож Скульптора Захаба, но остановился, когда сообразил, что его будет недостаточно для обработки в таких огромных масштабах.

Даже бедствие оставило бы здесь лишь небольшую царапину.

"Пора приступать".

Виид немного отлетел назад и поднял свои руки перед собой.

"Божественное Пламя!"

Из его рук вырвалась огненная буря.

Гестия обладала силой плавить что-угодно.

Он отправил огненную бурю к звезде-ребёнку с расстояния в 10,000 километров.

Сначала от звезды-ребёнка не было никакой реакции, но вскоре её поверхность покраснела и начала плавиться.

"Когда я был ребёнком, я хотел нечто вроде этого".

Виид был поистине счастлив.

Он вспомнил, как некоторые дети на его районе пытались приготовить сладкий картофель, держа его над огнём из трухлявых веток.

Теперь он получил огонь, который мог сжечь что-угодно в планетарных масштабах!

Кроме того, он чувствовал удовлетворение, работая несколько часов подряд.

"Но что конкретно я должен сделать? Это реально последний этап перед становлением мастером ваяния".

Энергия, исходящая из Виида, немного спа́ла, когда он погрузился в свои мысли.

Ваяние являлось областью искусства с некоторыми ограничениями, как, впрочем, и любая другая область.

Ему приходилось придумывать новые идеи в рамках своих возможностей.

"Во мне какое-то чувство обременённости от создания скульптуры звезды в космосе. Когда осваиваешь новую область, всегда есть риск".

Размер и материалы нынешней скульптуры были вне каких-либо ограничений, и всё же некоторые ограничения существовали.

Данный этап был чрезвычайно важен, поэтому он не мог создать обычную скульптуру.

"Должна получиться скульптура, которая удовлетворит вселенную. Я должен удостовериться, что она будет гармонировать и контрастировать с окружающим фоном. Какая звезда могла бы стать крутой?"

Находясь в открытом космосе, он не мог слышать звуков, из-за чего чувствовал себя одиноко.

Живя на земле, иногда он тоже чувствовал себя одиноким, но если бы он открыл входную дверь, то непременно увидел бы за ней людей.

В космосе же расстояния между физическими объектами были очень большими.

"Я должен создать как минимум Выдающееся произведение".

Бремя на плечах Виида было тяжело. Однако он не стал переживать из-за этого слишком долго.

Это был заключительный этап перед становлением мастером ваяния.

А раз так, лучше было просто сделать такую скульптуру, какую бы он сам захотел.

"В данный момент, скульптура, которую я больше всего хочу сделать... Да, точно".

На лице Виида появилась хитрая улыбка.

Она не очень-то отличалось от его обычной гнусной ухмылки.

Это была такая улыбка, как если бы он выиграл в лотерею, где был 1 шанс из 100.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Потише! Он делает её. Внешний вид звезды немного изменился".

"Что там изменилось? Мне любопытно".

"Если вам любопытно, идите смотреть на неё по телевизору. Куаах. Появляется действительно хорошая скульптура".

Люди во всех городах Версальского Континента смотрели на ночное небо.

Площади были переполнены едящими и пьющими людьми, наблюдающими за небом; кроме того, игроками также были переполнены все террасы.

Некоторым игрокам было настолько любопытно, что они даже шли в Гильдии Лучников, чтобы освоить там навыки острого зрения.

Торговая компания Манауэ смогла закупить большое количество телескопов и заработать дополнительную прибыль с их перепродажи.

Многие игроки Версальского Континента смотрели за тем, как Виид создаёт свою скульптуру звезды-ребёнка.

В течение нескольких дней обширный участок её поверхности резался и плавился.

Игроки смотрели, как правый верхний угол звезды сформировался в круглую форму арбуза.

"Человек".

"Финальная скульптура будет иметь образ человека".

"Значит его цель — Богиня?"

"Вполне возможно. Если звезда в ночном небе будет в образе богини... Я смогу смотреть на её лицо каждую ночь. Куах. Я согласен!"

"Прекрасно. Я действительно не хочу ничего другого".

Богини Гестия и Фрея были известны на всём Версальском Континенте, но их уже сдвинули на задний план.

Люди называли богиню из Культа Травяной Каши просто 'Богиня'.

Скульптура Ледяной Красавицы была популярным местом для экскурсий, которое каждый день посещали сотни тысяч паломников.

Королевство Арпен являлось центром искусства и культуры с множеством картин и скульптур.

Многие скульпторы и художники копировали скульптуры Виида, а Богиня Союн являлась всеобщей фантазией и мечтой.

Святыня!

Многие скульпторы пытались сваять Союн, но лишь расстраивались в своих попытках.

"Н-нет. Это не передаёт даже одной десятой её красоты".

"Она выглядит примерно похожей... Но почему тогда я ничего не чувствую? В неё вложено недостаточно эмоций. Скульптура, которую я сделал, подобна манекену".

Члены Культа Травяной Каши были полны ожиданий, когда наблюдали за звёздами в ночном небе.

"Если Богиня станет звездой, то Королевство Арпен никогда не падёт. Я буду ждать её появления каждую ночь".

"Куоох. Это мучение, мучение".

Наблюдатели видели, звезда ваяется лишь с правой стороны. Плечи стали узкими, а круглая часть, вероятно, являющаяся будущей головой, уре́залась.

"Это не имеет смысла. Богиня-ним не обладает подобным высокомерием".

"У скульптуры пока самая общая форма. Он ведь улучшит её

впоследствии? Он только приступил к глазам, носу и рту".

"С самого начала невозможно сваять прекрасный образ. И всё же Виид очень часто создавал скульптуры Богини-ним".

"Мы сможем смотреть на красоту Богини-ним благодаря квесту Виида. Это единственный способ, которым может быть выражена её настоящая красота".

"Да уж. Это уже выходит за рамки искусства".

"После того, как я увидел Богиню-ним, я почувствовал, что моя душа изменилась".

Пухлые и округленные плечи стали непропорциональными — размером с голову. Когда проявились короткие ноги и пухлая верхняя часть тела, игроки Версальского Континента растерялись.

"Это же не Богиня?"

"Как такое возможно? Виид-ним предал нас в такой решающий момент?"

Кроме Культа Травяной Каши, в антисообществе Виида состояло уже 100 миллионов участников.

Название: Петиция против скульптуры Виида.

Кажется, Виид вырезает не Богиню.

Разве это не нелепое поведение?

Ему представилась возможность создать скульптуру Богини, которая будет вечно сиять над всем континентом.

Жизнь так коротка.

Я могу чувствовать себя абсолютно счастливым и спокойным только при виде Богини.

Статую Богини невозможно заменить ничем другим, к тому же она принесёт радость и счастье миллионам людей.

Виид стал упиваться своим успехом и предал нас.

Это недобросовестное деяние заслуживает осуждения. Но мы дадим ему второй шанс, даже при том, что ненавидим его.

Если он прекратит делать эту скульптуру и начнёт ваять Богиню-ним, мы простим Виида.

Версальский Континент был опечален, осознав невозможность увидеть легендарную красоту Союн.

Виид продолжал работать над скульптурой.

"Как придать ощущение невинности? Может, широкой улыбкой? Хмм... Я должен выбрать пол. Его нельзя будет потом изменить, если я продолжу ваять дальше".

Виид определился со скульптурой, но её размеры были слишком большими, и к тому же было много переменных.

Пока вышла лишь приблизительная форма, но он не знал, какой ваять её в деталях.

"Она в некоторой степени напоминает Союн. Я должен придать ей подобное ощущение".

Пухлые небольшие руки, короткие ноги.

Относительно большая верхняя часть тела и голова.

Была создана лишь общая форма скульптуры.

"Эх, я не знаю. Я просто буду следовать тому, что чувствую. Какая картинка приходит мне в голову...? Я не могу решить. И всё-таки решать нужно".

Огонь продолжал плавить скульптуру.

Он вспомнил все милые и красивые сцены в мире.

Однако, когда он думал о Союн, ему приходили на ум только нежные и милые слова.

Кто-то привлекательный с толстыми щеками и небольшим подбородком.

"Пол будет женским. Трудно выбрать между сыном или дочерью. Однако я думаю, что дочь будет красивее".

Виид создавал скульптуру ребёнка. Что может быть таким же красивым и священным, как рождение другой жизни?

Скульптура должна была полностью измениться в зависимости от мальчика или девочки, и он выбрал дочь.

"Есть выражение, что, если первой родится дочь, это принесёт семье благополучие".

Если в семье рос ребёнок, связь была более крепкой.

Для большинства людей было трудно прожить сто лет. А между тем, всё их время было поглощено учёбой, работой, отношениями и просто существованием в этом мире.

Они испытывали радость, горе, гнев и благодарность.

Привнесение в эту жизнь ребёнка было важно.

С маленькими детьми всё было по-другому.

Те учились переворачиваться, ползать и говорить, благодаря своим матери и отцу.

В годы своей бедности Виид, заботясь о сестре, размышлял о будущем так:

'Как вообще мне может понравиться брак и обзаведение семьёй?'

В те дни он мог лишь вздыхать.

Стоимость подгузников и молочных смесей казалась ему слишком дорогой.

'Я не хочу любить кого-то, не имея никаких денег. Это слишком жестоко. Я лучше буду жить один, чем причиню кому-то ещё подобную боль'.

Неспособность кого-то любить при отсутствии денег была естественным следствием жизни Виида.

'И мне не может понравиться человек только из-за денег. Я не смогу этого перенести'.

Виид часто видел, как родители держат на руках своих широко улыбающихся детей.

Когда мужчина и женщина встречали друг друга и влюблялись, они женились, заводили детей и вместе старели.

Это был обычный установленный порядок вещей, и маленького ребёнка можно было назвать чудом любви и счастья.

'Я должен зарабатывать столько, чтобы хватало на молочные смеси и подгузники. Я должен твёрдо настроиться на осуществление этого плана'.

Виид мечтал о том, что в будущем будет воспитывать ребёнка вместе со своей возлюбленной. Он хотел заработать много денег, чтобы счастливо жить с семьёй.

'Моё сердце должно определиться, чтобы я сумел сделать действительно хорошую скульптуру'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Союн была погружена в управление Королевством Арпен.

Поскольку всюду по Северному Континенту и на границах бурная торговля благодаря культурному влиянию расширялась, ей приходилось уделять внимание многим рутинным вещам.

Независимо от того, сколько собиралось денег, они использовались экономно, и население обширного королевства росло в геометрической прогрессии.

В зависимости от политического курса, развитие государства менялось.

Союн попросила Ли Хена наделить её его полномочиями.

"Выдай мне права на управление Королевством Арпен".

"Какие и сколько?"

"Административные, судебные, бюджетные и военные права".

"Это же точно такие же права, как у правителя".

"Я буду делать это хорошо".

"Конечно же ты не думаешь о том, чтобы потратить все деньги Королевства Арпен?"

Ли Хен посмотрел на неё с подозрением.

Союн не стала отвечать.

Поэтому воображение Виида разыгралось.

"Заключит тайную сделку с Империей Хэйвен или продаст такие локации как Мора, Город Рассвета и Пухольский Аквапарк. Или продаст 50 пхенов недвижимости. Станет богачкой с деньгами..."

Воображение Ли Хена на этом остановилось.

Союн жила справа по соседству, и у нее не было причин совершать подобное.

В дополнение к её собственности у неё имелась куча денег, поэтому у неё не было никакого повода для чего-то подобного.

Она легко могла заработать денег лишь несколько раз появившись на телевидении.

"Я понял. Я выдам тебе права".

Союн заняла место королевы и продолжила назначать лордов для небольших деревень.

Она не поднимала свой уровень в охотничьих угодьях, зато её вклад в развитие Королевства Арпен был большим.

Союн была занята в Королевской Дороге тяжёлой работой, но

также она интересовалась повседневной жизнью Ли Хена.

Она слышала истории о том, как он, чтобы выжить, на рассвете доставлял земляничное молоко и газеты.

Она знала, что, если оставить Ли Хена без присмотра, он забудет поесть.

Она даже кормила Супчика-2 и её щенков.

Количество щенков всё увеличивалось.

Но особенно сильно Союн интересовалась скульптурами Ли Хена в Королевской Дороге.

Воспоминания о его скульптурах были для неё ярки.

Она много раз наблюдала за тем, как он делал скульптуры.

Это были лучшие подарки, которые когда-либо делал ей Ли Хен.

'Интересно, чтобы стать мастером ваяния, он сделает скульптуру меня?'

Она весь день ждала, когда скульптура будет закончена.

Вырезание её образа в небе стало бы романтичным и замечательным подарком.

'Я не буду спрашивать его лично. Я подожду. И всё же...'

Союн вошла в капсулу и соединилась с Королевской Дорогой.

"Манауэ-ним".

- Да?

Как только Союн вошла, она послала шёпот Манауэ.

Союн являлась богиней и для Манауэ.

"Мне нужен огромный телескоп для наблюдения за небом".

- Ух... Да. Я понимаю. Чтобы произвести его, я свяжусь с лучшими кузнецами.

"Сделайте его побыстрее".

- Хорошо. Каков будет бюджет вашего запроса? Им нужно будет потом хорошо заплатить.

"2 миллиона золотых".

- А?

"Я заплачу своими деньгами. Пожалуйста, сделайте большой телескоп, который позволит мне чётко видеть, за 2 миллиона золотых".

Лицо Союн было красным от нетерпения.

Она ждала большой телескоп, чтобы сразу им воспользоваться.

Она каждую ночь пронзала взглядом ночное небо.

Чтобы посмотреть на звезду, которую ваял Виид, Союн временно купила маленький телескоп.

Постепенно внешний вид звезды проявлялся всё больше, но очертания не были похожи на неё.

Союн спокойно достала меч и направилась в подземелье.

Она уничтожила всех монстров в подземелье высокого уровня.

Благодаря свойствам берсерка, она могла всю ночь убивать сильных врагов, при этом не уставая от охоты.

Если бы это происходило в далёком прошлом, то на этом она бы закончила свою охоту.

"...Этого всё ещё недостаточно".

Союн зачистила семь подземелий.

Также это отразилось и на реальности.

Союн всегда заботилась о еде для Ли Хена и Ли Хаян.

Ли Хен ничего не говорил, но она всегда покупала на рынке множество ингредиентов и готовила для него.

Теперь же в его кимчи с тушёным мясом не было никакой свинины, и варёных яиц, являющихся основным компонентом ттокпокки, тоже больше не было.

В холодильнике стояло лишь земляничное молоко, и она перестала подкармливать Супчика-2.

"Оппа, что ты сделал не так?"

"Я не знаю".

"Должно быть что-то. Я думаю, это нечто действительно важное".

Союн не говорила и не поднимала голову, когда ходила по рынку.

Когда она ушла, торговцы собрались вместе и начали болтать.

"Ли Хен. Что сделал этот сумасшедший парень?"

"Это, должно быть, что-то недобросовестное. В этом нет сомнений".

"Может, у него появилась другая женщина?"

"Только не говори мне... Изменить ей?"

"Никогда не знаешь, что может произойти".

По всему району общественность начала критиковать Ли Хена.

Светлое выражение, которое обычно было на лице Союн, пропало.

А затем Союн снова посмотрела в ночное небо Королевской Дороги. Ей всё ещё было любопытно, чью скульптуру создаёт Виид.

Она совершенно не хотела, чтобы это был образ другой женщины.

'Она похожа на... ребёнка?'

Первоначально голова и пропорции скульптуры были немного странными. Но как только тело было готово, проявился чёткий образ милого ребёнка.

Его лицо всё ещё было в работе, но глаза и рот уже улыбались. У ребёнка было милое невинное и игривое выражение лица.

'И... она похожа на меня. Глаза и рот...'

Союн смотрела в телескоп очень долгое время.

А на следующий день ужин Ли Хена состоял из угря, морских ушек, осьминога и самгетана.

//Самгетан — корейское блюдо, суп из курицы с женьшенем.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 3: Самый трудолюбивый ремесленник

Виид сваял канонический образ ребёнка, но это был ещё не конец. Оставалось ещё много работы по обработке звезды, и кроме этого также предстояло выбрать общий образ скульптуры.

"Если ребёнок будет один, то он будет одинок. Это жестоко по отношению к детям".

Скульптура ребёнка со своей матерью была бы лучше.

Виид на мгновение задумался.

'Хороша ли будет эта скульптура?'

Скульптура Союн, держащей ребёнка в ночном небе Королевской Дороги, могла бы помешать ей выйти замуж.

'Но я не брошу её. Не имеет значения, насколько трудно и сурово нам будет'.

Виид снова приступил к обработке скульптуры.

Начала проявляться ярко улыбающаяся девушка, смотрящая на своего ребёнка.

Само собой, он настолько хорошо знал Союн, что мог ваять её с закрытыми глазами.

Красивое лицо Союн ваялось на левой стороне звезды.

Несмотря на то, что она пока ещё не была детально вырезана, он уже с трудом мог отвести от неё взгляд.

'Лицо должно быть более красивым. Должна проявиться внутренняя красота. Над этим нужно поработать подольше'.

Он тщательно ваял её изо дня в день. Он вполне мог какое-то время передохну́ть, но он не делал этого.

Скульптура Союн не могла иметь недостатков, поэтому он приложил много усилий к ваянию каждой её изящной детали.

'Вступить в брак, жить вместе и завести ребёнка... Думаю, это было бы хорошо. Позже. Хмм. Хотя я не стал бы возражать, если бы это произошло немного пораньше'.

Виид весь вспотел, ваяя скульптуру.

Он оценивал количество проведённого здесь времени, наблюдая за перемещениями планет вокруг.

Приблизительно спустя 10 дней Союн и ребёнок были завершены на 60%.

'Внешне всё красиво, но это ещё не всё. Ей нужно добавить материнские чувства'.

К сожалению, у Виида было очень немного воспоминаний о теплоте матери. Скорее, все его воспоминания о детстве сводились к тому, как он носил Юрин на своей спине и подносил ей бутылочки.

Он часто кряхтел, нося сестру холодными зимами.

Это были по-настоящему тяжёлые времена с большим количеством страданий. Он отдавал все свои силы простому выживанию каждый день.

'Мать... Да уж. С этого момента мне придётся ваять то, чем я хочу, чтобы она была. Это не станет в точности тем же самым, но я ведь что-то чувствую. И я буду ваять эти чувства'.

Он добавил глазам и выражению лица Союн, держащей ребенка, эмоций. Её красота была мощным оружием, но он не хотел полагаться только на это.

Его цель состояла не в том, чтобы сваять симпатичную мать, держащую своего ребёнка.

Ваяя, он привносил теплоту своей матери, о которой забыл, но всё же он помнил её глаза и нежность её голоса.

'Мать, заботящаяся о своём ребёнке. Я стану отцом. Да. Очень хорошо. Добавить других мелочей тоже будет неплохо'.

Сейчас он не слишком заботился о соотношении золота, составе и прочем.

Ваяя Союн и её дочь, Виид просто старался сосредоточиться на теплоте матери.

В будущем он смог бы любоваться ей со счастливым сердцем.

'Мастерство ваяния? Пускай оно немного откатится. Зато я сделаю то, чего мне действительно хочется. Даже если эта скульптура будет иметь низкую художественную ценность и потерпит неудачу... Я не стану об этом сожалеть, даже если потрачу свой шанс впустую'.

Это могло бы стать уникальной возможностью создать звезду.

Пока он делал то, чего хотел, настолько хорошо, насколько мог, он не пожалел бы об этом, даже если бы результаты вышли плохими.

'Да. Это именно та работа, которую я хочу создать'.

Виид не сожалел, делая эту скульптуру; не беспокоился о том, чтобы создать её ещё лучше, или о том, что она потерпит неудачу.

'Я действительно хочу создать эту скульптуру. И это будет лучшая работа моей жизни'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Фабио ковал лучший меч из гелия на континенте.

Первый мастер на Версальском Континенте!

Гелий был настолько же великим, как о нём говорили слухи, и он получил его после победы в соревновании с Германом.

Огонь казался живым, когда он плавил и закалял гелий для заготовки меча.

Фабио был уверен, что в его руках родится лучший меч.

"Работа скоро будет закончена. Он станет легендарным мечом, который никогда не сломается".

Фабио был ремесленником, заслужившим уважение среди многих других профессий.

Этого меча вполне хватило бы, чтобы удовлетворить его высокую гордость.

У него не было сомнений относительно становления мастером, поскольку он понял свои слабые места благодаря спору с Германом.

Фабио следил за новостями, несмотря на то, что работал над мечом днями и ночами.

'Виид также бросил вызов квесту мастера. Я закончу квест быстрее'.

Он не ворчал относительно уловки, использованной, чтобы заманить его на Северный Континент и затянуть его время.

Это была прекрасная возможность стать мастером.

'Я выиграл игру и теперь использую свои навыки, чтобы стать мастером первее. Мой меч будет закончен раньше. Кузнецы станут первыми среди всех прочих профессий'.

Фабио посмотрел на звезду, которую создавал Виид.

'Финальная работа. Создаст ли он что-то хорошее? Я упорно работал ради становления мастером кузнечного дела'.

Кузнецы работали над созданием мечей в жарком огне. Из-за этого у них было более острое зрение, и они могли разглядеть форму звезды.

Рот Фабио раскрылся от изумления.

"Это же... Что ж. Ему всё ещё потребуется некоторое время, прежде чем она будет завершена..."

Он в течение долгого времени смотрел на скульптуру звезды, прежде чем горько рассмеяться.

"Правильно. Мне тоже кое-чего недостает".

Фабио возвратился в кузню и осмотрел свой острый меч.

Мощный меч, способный разрезать что-угодно!

Он был сделан из металла богов, гелия, поэтому его лезвие имело сияющий блеск.

Если бы Виид его увидел, он бы признал его лучшим мечом. Однако Фабио теперь видел в нём и кое-что ещё.

"Меч должен быть не только мощным и острым, но и более тёплым и прекрасным..."

Он не задумывался об этом, пока не увидел скульптуру звезды.

Фабио находился в сильном противоречии.

'Должен ли я завершить работу над мечом на этом этапе? Передо мной стоит возможность приобретения статуса мастера. Вроде, этот меч завершён... Я думал так, пока не увидел скульптуру Виида'.

Он был по-настоящему близок к приобретению статуса мастера-кузнеца.

Фабио стоял в кузне и неотрывно смотрел на меч.

Мощный и острый клинок, сделанный из гелия.

'Если я завершу работу над мечом, этого может хватить для приобретения статуса мастера. Но всё же... Буду ли я этим удовлетворён? Даже если я стану мастером, у меня останутся некоторые претензии к этому клинку'.

Фабио было трудно разочароваться в этом мече из-за его жажды стать первым мастером.

Однако его желание создать легендарнейший меч, которого

никогда не видел свет до настоящего времени, также было очень велико.

"Я... Фух".

Фабио, как кузнец, наконец принял решение.

Он решил не достигать вершины прямо сейчас, но зато выковать легендарнейший из мечей.

"Мастер кузнечного дела. Я сделаю его заново. Я понял, что мой путь был неправильным, поэтому я должен вернуться на верный путь".

После регистрации в Королевской Дороге, Фабио никогда не прекращал работать кузнецом.

Он упорно стремился вперёд, но теперь, оглядываясь назад, понял нечто новое.

"Не думаю, что скульптор лучше кузнеца. Но я ощутил недостатки в своём произведении, лишь посмотрев на скульптуру звезды... Я должен создать настоящий шедевр".

Фабио, только что собиравшийся завершить лучший меч из гелия на континенте, решил начать всю работу заново.

"Может, после становления мастером-кузнецом, я должен попытаться стать скульптором? Я должен хорошенько обдумать этот вариант".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Даже учитывая, что Виид упорно трудился, ваять целую звезду было нелегко.

Он не ложился спать ночами и страдал от голода.

Поверхность звезды была невероятно обширна, к тому же он должен был украсить скульптуру, создав горы, реки и озёра.

Союн и ребёнок должны были стать выразительными, и он не мог сваять их чересчур простыми.

Он украсил их золотом, рубинами, алмазами, платиной и сапфирами. При взгляде на звезду через телескоп казалось, что вокруг Союн и ребёнка парят сверкающие звёздочки.

"И всё же чего-то не хватает".

Виид задумался, любуясь золотыми реками, алмазными горами и платиновыми озёрами.

"Естественно, всё выглядит роскошным и дорогим. Однако я чувствую, что всему этому недостает некой тщательно продуманной элегантности, и это снизит качество скульптуры".

Драгоценные металлы щедро использовались в работе, выражающей семью и материнскую любовь.

Блистательные драгоценности и золото были великолепны, но им чего-то недоставало.

Работая над Союн и ребёнком, Виид не переставая думал о том, как ещё больше повысить качество скульптуры.

"Точно. В ней недостаточное количество драгоценных металлов".

Золотые реки стали более широкими, алмазные горы увеличились, а платиновые озёра стали настолько огромными, что на них пришлось поставить дамбы.

"Я должен использовать драгоценности по полной".

Виид осмотрел скульптуру и решил увеличить масштаб.

Появились золотая детская коляска, алмазные игрушки, куклы из сапфиров, рубиновое автомобильное кресло, платиновые смеси и подгузники! Дети, родившиеся в богатых семьях, с рождения пользовались золотыми ложками, но эти украшения были на совершенно другом уровне.

"Это уже немного лучше. Качество работы значительно повысилось".

Виид продолжал совершенствовать скульптуру Союн и ребёнка.

Из космоса была видна приблизительная форма, но всё ещё оставались некоторые непроработанные участки, когда он смотрел с близкого расстояния.

Это было не то дело, которому он мог посвятить всю свою жизнь целиком, поэтому он решил остановиться на том, что уже сделал.

"Если я решу сделать идеальную работу, то это не закончится никогда. Самая важная вещь — это эмоции".

Союн и ребёнок были сделаны так, как ему нравилось, поэтому он не хотел добавлять ничего большего.

Если бы при дальнейшей обработке он пошёл по неправильному пути и повредил эту работу, то для него не было бы ничего хуже.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

"Имя скульптуры..."

Он не мог ничего произнести, так как не мог придумать идеального названия.

"Венера, Меркурий или Юпитер. Что мне делать?"

Он застрял на названии звезды.

"Жена и Ребёнок".

Жена и Ребёнок, правильно?

Виид что-то почувствовал и выбрал имя.

Ребёнок, сделанный благодаря любви. Для других он мог бы выглядеть как обычная работа, но для него это было лучшее произведение искусства.

'Жизнь — это искусство'.

Даже при том, что это была тяжёлая работа, ощущать себя частью семьи было бесценно. Ребёнок олицетворял любовь и счастье Виида.

"Правильно".

Из этих чувств и возникло имя скульптуры.

'У меня нет никаких сожалений. Даже если... Это не будет связано с тем, что я халтурил, а произойдёт только потому, что я испытываю недостатки в навыках'.

У Виида не было сожалений относительно этой работы.

Он чувствовал, что это была лучшая скульптура из всех, которые он создал до сих пор.

Выдающееся произведение! Жена и Ребёнок были завершены!

Работа скульптора, признанного богами, созданная для достижения наивысших вершин!

Это самое прекрасное изображение младенца и матери.

Даже Богиня Гестия восхищается этой работой, в связи с чем были созданы два новых рекорда.

Рождение звезды.

Самая большая скульптура.

Эта скульптура яркой звезды может быть замечена всеми жителями Версальского Континента.

Скульптор Виид вышел за пределы всех человеческих ограничений и его имя всегда будут уважать на Версальском Континенте.

Художественная ценность: 58,492.
Свойства: Уменьшает ущерб, наносимый стихийными

бедствиями на Версальском Континенте.

Запасы ещё не добытых на Версальском Континенте полезных ископаемых и драгоценных металлов увеличатся на 28%.

Случайно сгенерированы новые источники редких минералов и месторождения ресурсов.

Все, кто будет наблюдать за звездой, получат знание астрономии и увеличат свой Интеллект на 2 навсегда.

Эффекты святой магии и благословений священников и паладинов увеличатся на 5% навсегда.

Удача увеличится на 7% в течение дня.

Болезни будут быстро излечиваться.

Жители повысят награду за квесты скульпторов.

Максимальное здоровье и мана увеличатся на 23% в течение дня.

Все характеристики увеличатся на 50.

Скорость передвижения на большие расстояния увеличится на 35%.

Все характеристики увеличатся на 1 навсегда.

Текущее количество созданных Выдающихся произведений: 20.

Слава увеличилась на 5,381.

Искусство увеличилось на 91.

Упорство увеличилось на 15.

Стойкость увеличилась на 4.

Мудрость увеличилась на 7.

Привлекательность увеличилась на 115.

Первый человек, который ступил в космос.

В связи с тем, что вы первый человек, оставивший свой след в космосе, ваши максимальное здоровье и мана увеличиваются на 5,000.

Все права на скульптуру Жены и Ребёнка принадлежат Виииду-ниму. По отношению к Виииду-ниму эффекты скульптуры увеличатся в 1,5 раза.

Благодаря созданию Выдающегося произведения все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

Скульптура-Выдающееся произведение!

Виид воспринял это спокойно. Он заранее определил, что уровень успешности этого произведения больше, чем какой-либо другой скульптуры Выдающегося произведения, которую он когда-либо создавал.

И...

Дзынь!

Навык Ваяния достиг наивысшего мастерства.

Вы полностью изучили Ваяние. После понимания сути камней и деревьев, вы полностью осознали, как выразить её в ваянии.

Вы достигли вершины ваяния и вам больше некуда в нём стремиться.

Художественная ценность ваших скульптур увеличится на 200%.

Потребление маны на навыки, связанные с ваянием, уменьшится, а их эффективность увеличится.

Эффекты, получаемые от скульптур, увеличатся на 200%.

Все характеристики увеличиваются на 40.

Вы можете получать квесты Искусства без каких-либо ограничений.

Благодаря вашей превосходной проницательности, все ваши профессиональные навыки будут развиваться на 6% быстрее.

Остальные производственные и творческие навыки будут развиваться на 10% быстрее.

Вы сможете производить предметы с дополнительными 15% от их обычных свойств.

Завершённые скульптуры будут обладать особым влиянием в регионе, где установлены.

Сила и выносливость ваших оживлённых скульптур увеличивается на 30%.

Вы получили титул 'Мастер Ваяния'.

Вы можете назначать встречу с любым королём, независимо от Славы и предыдущих отношений.

Творцы, учёные и торговцы будут вас уважать.

Эффекты от общения, Харизмы и Достоинства увеличатся.

Иногда перед вами будут появляться НПС и клясться вам в абсолютной преданности.

Всё тело Виида задрожало.

"Мастер Ваяния. Я первый, кто полностью изучил свой класс!"

Он стал мастером ваяния, обладающего большей сложностью

по сравнению с другими профессиями.

"Я — самый трудолюбивый ремесленник в мире!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Игроки Версальского Континента ждали наступления ночи.

После того, как солнце село и стало темно, в ночном небе стало возможно увидеть невероятно яркую звезду.

"Кууук. Виид-ним не предал нас".

"Посмотрите. Как красиво. Мир становится лучшим местом для жизни".

"Симпатичная. Так похожа на оригинал..."

Союн, держащая ребёнка, заставила ночь стать ещё более прекрасной.

Обычно люди не проявляли большого интереса к ночному небу.

В современном мире звезды в небе нельзя было рассмотреть из-за тонкой пылевой взвеси. Главным образом в тёмном небе светились спутники и самолеты.

Отдаленные звёзды являлись неизведанными мирами и таили в себе бесконечные возможности. Бескрайние просторы, где осуществлялись мечты, надежды и фантазии.

Скульптура Виида стала темой многих газетных статей и передач.

- В Королевской Дороге появилась звезда матери и ребёнка.

- История создания звёзд и вселенной.

- Финальная скульптура мастера ваяния. Значение звёзд.

- Каковы пределы виртуальной реальности?

- Мы забываем, что живём в огромном мире.

Об этом сообщали в новостях и на радио, ведь это событие интересовало многих людей. Её также показывали на детских образовательных телепрограммах на тему астрономии и геологии.

- Счастье ребёнка.

- Плод любви. Начало.

- Появление новой жизни.

Из-за социальной обстановки некоторые страны были взволнованы низким уровнем рождаемости.

В некоторых развитых и развивающихся странах уровень рождаемости постепенно падал.

Многие люди не заключали браков и, соответственно, не рожали детей, сокращая тем самым население.

Такие страны поощряли рождение детей, говоря о большой радости, которую принесут новорождённые.

Большинство людей даже не догадывались, сколько удовольствия это принесёт, пока с ними этого не происходило.

Благодаря скульптуре ребёнка и матери Виида, правительства начали проекты, поощряющие увеличение рождаемости.

По всему миру телеканалы увеличили долю развлекательных шоу с участием маленьких детей.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

После того, как Виид стал мастером ваяния, у него появилась гнусная ухмылка на лице.

"Хорошо. Нахождение здесь принесло мне увеличение навыков".

Он закрыл глаза и вспомнил прошлое.

"Это не было удачей. Это произошло вследствие моего

упорного труда и таланта".

Самовосхваление!

Он гордился собой.

"Я полностью изучил ваяние и получил множество характеристик. Это не так уж и важно, однако моя Слава тоже увеличилась. Слава реально ничего не значит".

А вот увеличение здоровья и маны стало бы большой поддержкой.

Долгожданный мастер ваяния!

Честно говоря, мастерство владения мечом, стрельба из лука или мастерство владения холодным оружием были бы более эффективными, но он всё равно стал первым мастером.

"Я получил некоторую помощь от красоты Союн, но в основном я этого добился одними своими навыками".

Иногда во время ваяния у него возникали некоторые подозрения.

'Может, дело не в моём ваянии, а это просто хорошая модель?'

У большинства его скульптур Союн выходили отличные результаты.

Если бы он сделал фотографию того, как Союн ест наполовину жареную наполовину в специях курицу, то она заняла бы первое место на конкурсе фотографии.

Модель перекрыла бы собой полное отсутствие навыков фотографии и дешёвую фотокамеру. Эта модель превосходила все пределы. Красота Союн проявилась бы даже если бы он просто наугад нажимал все кнопки фотокамеры ногами.

То же самое произошло бы и с рисованием картины. Не было никакой надобности пытаться нарисовать красивую картину. Ему просто нужно было бы зарисовать Союн такой, какая она есть.

И появился бы шедевр, который стал бы лучшим изображением красоты женщины.

"Я бы не сказал, что это сыграло решающую роль... Это не доказано. И этого аргумента мне достаточно".

В то время как Виид был погружён в свои мысли, появилась Богиня Гестия.

В отличие от образа на Версальском Континенте, сейчас тело Гестии было размером более тысячи метров.

'Наконец-то завершение квеста'.

Сердце Виида начало биться быстрее.

'Это как прирезать курицу в специях. Нет. Недостаточно наглядно. Это как угадать четыре номера в лотерее подряд'.

Гестия чистым голосом произнесла.

- Скульптор. Я просила тебя сделать для меня скульптуру звезды.

Виид скромно опустился на колени прямо в открытом космосе и склонил голову.

"Я приложил все усилия, чтобы не разочаровать Богиню Гестию. Я испытываю недостатки в навыках, но ради Богини-ним я попытался".

- Скульптор, имей немного больше гордости. Твоё искусство сделало людей счастливыми и обогатило их.

"Я не так уж и много сделал. Люди испытывают благодарность не к тому. Все мои скульптуры сделаны лишь благодаря вдохновению Гестии".

Это было похоже на самый дешёвый растворимый кофе! Он добивался лёгкого и быстрого эффекта.

Конечно, если бы здесь были замешаны деньги, тогда он бы был готов даже сражаться с Гестией.

- Теперь я оценю твою работу.

Это была оценка для заключительного этапа квеста на мастера.

Виид расслабился и ждал.

Мало того, что он считал её своей лучшей работой, так она ещё была выдающимся произведением с высокой художественной ценностью. Перед тем как продолжить, Гестия некоторое время пристально смотрела на Жену и Ребёнка.

- Эта скульптура невероятно прекрасна. Удивительно. Она оказалась вне всех моих ожиданий.

"Большое спасибо".

- Люди будут проводить ночи, глядя на твою звезду, пока не наступит рассвет. Они будут восхищаться красотой твоей звезды.

Виид создал скульптуру, используя свои собственные пожелания.

Он и сам был бы счастлив, если бы мог каждую ночь смотреть на небо, любуясь статуей Жены и Ребёнка.

'Но я не смогу получать с неё входную плату. И всё же... если она всем нравится — это неплохо'.

- Я тронута твоей звездой. В свою очередь, я благословляю всех живых существ на Версальском Континенте.

Гестия благословила всех живых существ на одну неделю.

Характеристика Веры всех игроков увеличивается на 2 навсегда.

Пока действует благословение, количество получаемого опыта увеличивается на 6%.

Удача повысилась. Вероятность получения редких предметов и трофеев с охоты увеличивается.

Холод не будет наносить никакого урона.

Один раз в день, все, кто посмотрит на скульптуру Жены и Ребёнка, немедленно возвратят 8% своего здоровья и выносливости.

Темпы роста и размножения животных и растений увеличатся.

Некоторые города достигнут технологического процветания.

"Умм".

У Виида заболел живот.

Если происходило что-то хорошее, он всегда оставлял это себе одному вместо того, чтобы разделить это с другими. Данная ситуация была похожа на получение 100 миллионов вон только для того, чтобы поровну разделить их с миллионами людей.

Голос Гестии смягчился.

- Ты посвятил себя ваянию с самого начала и до нынешнего времени. Я никогда не видела, что кто-либо доходил до этого момента. Ты достиг вершины ваяния.

"Да, Богиня-ним".

- Как мастер ваяния, ты продолжишь посвящать себя миру искусства на Версальском Континенте?

У Виида в голове проскользнула мысль.

'Сейчас я так устал от него... Продолжить путь? Я его прошёл. Просто позволь мне упорно качаться, охотясь'.

Тем не менее он ответил на этот вопрос как настоящий бизнесмен.

"Я посвятил тело и разум искусству. Ваяние — это искусство, которое обитает в сердцах тех, кто видит красоту. У меня нет сожалений от жизни, прожитой в качестве скульптора, и, без сомнений, в будущем я буду гордиться этим".

Восхваление ваяния!

Виид облизал губы.

"Через ваяние я изучил множество вещей. Кусок камня на земле или деревянный брусок могут стать чем-то ещё благодаря усилиям и воображению скульптора. Я всё ещё не знаю, что есть искусство, я всего лишь хочу выражать свою душу посредством ваяния. Для меня это счастье".

- Да... Мастер Ваяния, ты преодолел множество трудностей, чтобы достигнуть этой точки.

Если бы здесь был детектор лжи, то он бы громко запищал. К счастью, ответ Виида удовлетворил Гестию.

Начав с Королевства Розенхейм, Виид был мастером вставления в свои речи лести.

- Ты полностью изучил ваяние, и за принесённую тобой пользу я дам тебе награду.

'Самый мощный меч или щит. Да, именно так. Или Гестия может создать мне что-нибудь из гелия'.

Он производил в голове быстрые подсчёты.

- Я дам тебе огонь.

"Огонь?"

- Он — часть энергии, которой я обладаю. Ты сможешь зажечь этот огонь где угодно.

Дзынь!

Подарок от Богини!

Гестия подарила вам божественный огонь, который является её частью.

Божественный огонь может быть применён в искусстве,

производстве и в бою.

Он может поднять ценность чего угодно и иногда будет вызывать чудо.

Вы изучили умение 'Божественный Огонь'.

Вера увеличилась на 30.

Возможно, именно поэтому мир был жесток.

Реакция Виида последовала всего через 0,1 секунды.

"Проверить умение! Божественный Огонь!"

Божественный Огонь: Символ Гестии.

Божественный Огонь зависит от вашего уровня мастерства, Веры и Мудрости.

Он будет потреблять определенное количество маны, чтобы плавить, поджигать, или обволакивать ваше оружие для нападения на врагов.

Он будет помогать в создании произведений искусства. При создании религиозной работы, существует очень высокая вероятность, что она будет увеличивать Веру.

Плавка с его помощью будет проходить с удвоенной эффективностью.

При добыче полезных ископаемых могут быть получены чистые породы, экипировка из которых будет иметь благословение Гестии.

Божественный Огонь может использоваться как для нападения, так и для защиты во время боя.

Ко всем атакующим навыкам будут добавлены дополнительные 7% урона от горения. Когда уровень мастерства

повысится, урон увеличится ещё на 3%.

Огненные навыки будут применяться дважды.

Божественный Огонь будет наносить дополнительный 5-кратный урон монстрам-нежити и монстрам-демонам.

"Оххххх".

Виид начал часто моргать.

'Это финальный шаг в квесте, и он связан с богиней, поэтому я ожидал, что вознаграждение будет высоко. Однако на этот раз я не был поражён в затылок'.

Всегда оглядываться назад!

Ваяя звезду, он всё равно ожидал, что что-нибудь обязательно упадёт ему на голову.

В худшем случае увеличилась бы лишь его Слава или Честь, но всё же он закончил квест тем, что получил великое умение.

'Умение, полезное как для производства, так и для сражения... Универсально'.

Виид уже думал о будущем.

Он завершил финальный этап ваяния, поэтому мог получить второй класс.

Многочисленные классы начали проплывать у него в голове.

'На этот раз я не буду брать такой класс как Легендарный Лунный Скульптор. Теперь у меня есть обширные знания и опыт в Королевской Дороге. И Божественный Огонь будет большой поддержкой для любого класса'.

Укрепление самого себя при помощи святой силы, как паладин!

У Виида была чрезвычайно высокая характеристика Веры — 1 200, поэтому он мог эффективно использовать святую магию.

'Это похоже на Склизкого Глиста, летящего на своих скользких крыльях'.

Дзынь!

Испытание на Мастера Ваяния завершилось.

Великий путь пройден.

Скульптор Виид успешно завершил множество заданий, которые считались невозможными на Версальском Континенте.

Скульптура, которую он создал по запросу Богини Гестии, сделает его легендой в истории ваяния.

Изменение своей сущности, дарование жизни скульптурам, понимание сути скульптур, нахождение элементалей и обретение меча из света!

Теперь молодые целеустремлённые люди будут идти по великим следам, которые он оставил позади себя.

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился.

Благодаря завершению Квеста на Мастера Ваяния, ваша Слава увеличилась на 50,000.

Здоровье увеличилось на 8,000.

Мана увеличилась на 10,000.

Искусство увеличилось на 80.

Все характеристики увеличились на 20.

Близость к Природе увеличилась на 25.

Его захлестнул поток окон сообщений!

Это было выполнение задания, которое до сих пор никто не мог преодолеть. После долгих трудов, он закончил Квест на Мастера Ваяния. У Виида на лице появилась удовлетворённая улыбка.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 4: Вторая профессия

Мир великанов.

"Атакуем. В бой!"

"Их трое. Мы сможем это сделать".

"Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!"

Экспедиция во главе с высокоуровневыми северными игроками вошла в земли великанов. Остриём, ведущим за собой опасную экспедицию на новые территории, являлась Гильдия Алых Крыльев.

- Куаааааах!

Великан Валдескар взревел.

Боевой дух сломлен.

Скорость передвижения снизилась.

Мастерство всех навыков временно уменьшилось на 25%.

Максимальное здоровье сократилось наполовину.

Все атаки, полученные в последующие 10 секунд, станут смертельными.

Великаны были сильны, но побеждая их можно было получить множество вещей.

Это была возможность получить на Версальском Континенте большое количество оружия, доспехов, магических материалов и полезных ископаемых.

Эльфы получили большое количество квестов на посев семян на землях великанов.

"Капитан-ним, мы готовы к атаке".

Игроки подошли к Пейлу, и он ответил.

"Хорошо. В таком случае, идём в лобовую атаку и убиваем Джинджера".

"Вперёд".

У великанов было высокое здоровье, из-за чего охотиться на них нужно было с минимум сотней человек!

Пейл был выбран лидером экспедиции единогласно.

"Народ, почему вы настолько в меня верите, что сделали своим лидером?"

"Ты — боевой раб Виида-нима".

Боевой раб Виида было прозвищем, которое ему дали в Королевской Дороге.

Мейлон, Ромуна, Ирен, Сурка, Беллот, Хварен и Зефи также возглавили небольшие отряды.

Терос и Гильдия Алых Крыльев охотно передали им управление.

"Делают нас образцовыми героями экспедиции? Гильдия Алых Крыльев наверняка передаёт нам управление только из-за того, что это тяжёлая работа".

У Зефи были некоторые сомнения относительно предложения возглавить экспедицию.

Алые Крылья получали значительные достижения в этой экспедиции, поэтому им было невыгодно отстраняться от управления.

'Каковы их намерения...?'

Терос рассмеялся, поняв подозрения Зефи.

"Нам пришлось передать лидерство вам. Одной только нашей силы тут недостаточно. Мы просто не сможем повести за собой северных игроков".

"Люди давно забыли инцидент с Алыми Крыльями, случившийся в прошлом".

"Немного приключений — это хорошо. Но нам хочется жить более спокойно, а не водить за собой экспедиции. Надеюсь, мы сможем потом получить от Виида-нима небольшой кусочек земли в Королевстве Арпен".

После внутреннего совещания Гильдия Алых Крыльев решила обосноваться в Королевстве Арпен. Северные игроки постоянно развивали деревни, да и вообще жизнь в Королевстве Арпен казалась весёлой.

"Тогда... я понимаю, о чём вы говорите. Я упомяну об этом при встрече с Виидом-нимом".

"Спасибо".

Пейл и Зефи ненадолго переглянулись, прежде чем разойтись.

'Они всё ещё доверяют людям. Но я боюсь последствий, поэтому ничего им не сообщу'.

'Между их восприятием мира и реальностью... большая разница'.

Виид назначил Пейла лордом Королевства Арпен.

Северный Континент был заполнен широкими равнинами, зернохранилищами и красивыми реками. Однако ему досталась горная область.

"Почему из всех локаций..."

"Ты лучник. А лучникам подходят горы. Кроме того, там могут быть тайны, сокрытые в земле".

"Тайны?"

"В горах может покоиться огромное количество ресурсов! Если ты отроешь их, то сможешь стать самым богатым на континенте".

Добираться туда на лошади было неплохо, но в конце из-за плохой дороги лорд горной деревни должен был идти пешком. Он должен был понять, есть ли в его горах какие-либо ресурсы, но для этого необходимы были труд и деньги.

"Слушаюсь, Лорд-ним. Но я голоден".

"У меня нет ничего съестного и нет места, где можно было бы поспать".

Пейл не мог игнорировать жителей.

Для бедных жителей горной деревни ему нужны были деньги.

Зефи дали рыбацкую деревню на реке с населением в 200 человек.

"Здесь замечательный пейзаж".

Было удачно, что это была не горная деревня. Он думал, что из-за того, что ему нравится сестра Виида, он получит гораздо худшее место.

Но Виид выставил ему следующие требования:

"Преврати это место в порт и сделай его центром торговли".

"Т-торговли? Но есть ли в этой области хотя бы один рынок или торговая компания?"

"Не прекращай развиваться. Соедини все ближайшие дороги. Я также хочу, чтобы ты построил здесь роскошные виллы, жилые кварталы, город развлечений и производственные объекты. Ты должен использовать такую хорошую землю по полной".

"Ну, с финансированием от Королевства Арпен..."

"Здесь есть большая и красивая река. Зачем тебе деньги, когда тут есть река? Как только ты разовьёшь город, я приеду к тебе в гости вместе с Юрин. Неужели ты не сможешь развить это

место в портовый город за 6 месяцев?"

Зефи про себя подумал:

'Он дьявол. Дьявол'.

Он не мог разочаровать Юрин, и поэтому влил в деревню все свои деньги.

У него накопилось много денег после жизни в качестве рыбака. Но после инвестирования всех своих денег, он стал бедным и приехал в земли великанов, чтобы поохотиться.

Он должен был оплачивать ежемесячные расходы своего города.

'Плак-плак'.

'Э-эх'.

Терос отошёл, так и не поняв страданий Пейла и Зефи.

'Возможно, свободная жизнь лучше'.

'Быть лордом в Королевстве Арпен очень опасно'.

Основываясь на рассказах игроков, Пейл составил карту земли великанов.

"Это довольно крупный континент. Горы здесь очень высокие, а водоёмы размером с моря".

Совещание проходило между северными игроками 400-500-х уровней.

"Дома великанов — это крепости. Здесь их очень много".

"Каждый великан имеет 700-й уровень, поэтому я не могу себе представить целый отряд из них".

"Это невозможно. Согласен".

Среди сотен игроков здесь был один известный человек, спокойно ждущий команды Пейла.

Воин Питон.

Он был сильным воином, который мог побить любого в схватке один на один, и всё же он слушался Пейла.

'Я призна́ю любого, кто постоянно охотится с Виидом. Вах. Разве он не должен быть отдельно упомянут в книгах по истории?'

Пейл, Приправленный Краб и Питон были крепко связаны между собой дьяволом по имени Виид.

Их дружба после этого стала нерушима.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Экспедиция в земли великанов.

Авантюрист Чейз после нескольких дней разведки вернулся к расположению экспедиции с некоторой информацией.

"Там пленники".

"Пленники?"

"Существа, заточённые в крепости великанов. Феи и эльфы. Есть и другие расы".

Члены экспедиции после слов Авантюриста Чейза загомонили.

"Серьёзно?"

"Да. Чтобы долго вам не объяснять... Быстрее будет, если вы увидите этот квест сами".

Авантюрист Чейз поделился своим квестом с участниками экспедиции.

Дзынь!

Пленные Рабы.

Совершенно неожиданно вы узнали информацию о пленённых великанами рабах. Спасите заключённых из их горького положения!

Те, кого вы спасёте, будут вам очень благодарны и станут сотрудничать во всём.

Уровень сложности: S.

Награда: Сотрудничество заключённых и сокровища великанов.

Ограничения квеста: Земли великанов.

"Оххх. Квест сложности S-класса".

Участники экспедиции прочитали его.

В прошлом квесты сложности S-класса были абсолютно непроходимыми.

Они видели только как Виид проходит их на телепередачах. Однако Гильдия Алых Крыльев открыла земли великанов через квест сложности S-класса.

'Если это будет квест со сражениями... то он будет так же сложен, как квесты Виида-нима'.

'Здесь собраны лучшие игроки севера. Разве мы не сможем этого сделать, если попробуем?'

'Даже если это сурово, мы должны попробовать хотя бы раз'.

Здесь была целая тысяча северных игроков.

Начиная с Гильдии Алых Крыльев, число высокоуровневых игроков, входящих в земли великанов, продолжало увеличиваться. Даже игроки с Центрального Континента, не являющиеся членами Гильдии Гермес, приехали сюда, чтобы исследовать земли великанов.

"Давайте попробуем разок. Разве Королевская Дорога не

крута именно из-за таких вот квестов?"

"Риск слишком велик. Могут умереть сотни людей. Крепость, в которой содержатся пленники, охраняют великаны, поэтому скорее всего мы потерпим неудачу".

"Мы должны найти выход. Есть идеи? Этот квест не может быть непроходим".

"Если подумать, иметь большое количество людей невыгодно. Великаны заметят полномасштабное нападение. И тогда нас затопчут до смерти".

"Что относительно обороноспособности крепости великанов?"

"Кажется там имеются только стены. Видимо, это потому, что каждый великан — сам по себе осадное орудие".

"Даже если мы не захватим крепость, мы должны хотя бы попытаться".

После горячих споров люди решили положиться на выбор Пейла.

"Что нам делать?"

"Ну..."

Пейл не мог выбрать решение и колебался.

Он должен был быстро принять решение относительно этого квеста.

'Если мы умрём во время сражения с великанами...'

Он не хотел думать о том, что произойдёт, если они потерпят неудачу.

'Я не могу им ответить. Это очень важное решение'.

Пейл решил послать шёпот Виду, завершившему скульптуру звезды.

Виид стал мастером ваяния, поэтому на некоторое время он

разрешил присылать ему шёпоты, чтобы получать поздравления и подарки от людей.

"Тут такая ситуация. Есть квест. Каково ваше мнение?"

- Виид: Хорошо. Принимай квест.

"Понял".

После получения одобрения от Виида, Пейл сказал участникам экспедиции.

"Давайте примем этот квест".

"Вах. Квест сложности S-класса!"

Чем выше уровень игроков — тем больше штраф от смерти.

Однако насколько было бы весело, если бы они всегда принимали только квесты и сражения низкой сложности?

Атмосфера среди высокоуровневых игроков была очень воодушевлённой, когда они подумали о сражениях с великанами и выполнении квеста.

"Я поделюсь квестом".

Авантюрист Чейз раздал квест северным игрокам.

После принятия решения Пейл почувствовал себя лучше и снова отправил Виду шёпот.

"Большое спасибо".

- Виид: Пустяки.

"Виид-ним, а вы можете предугадать наши шансы на успех?"

Пейл твёрдо в него верил.

Пейл и его товарищи видели, как Виид выполнял квесты непостижимой сложности, и к тому же он только что стал мастером ваяния.

'Он должен иметь стратегию и уверенность в победе. Если делать так, как запланировано, то квест не будет чрезвычайно трудным'.

Пейл размышлял вполне разумно, ожидая ответ от Виида.

- Виид: Шансы? Я не знаю о них.

"А?"

- Виид: А как бы я их узнал?"

"Простите... но разве не вы мне только что сказали принимать квест, потому что думали, что мы можем преуспеть?"

- Виид: Он может закончиться успехом, а может не закончиться. Всё зависит от вас. Такова жизнь.

"Тогда почему вы хотели, чтобы мы приняли квест?"

- Виид: Он никак ко мне не относится, поэтому мне просто стало любопытно.

"Хеок!"

Лицо Пейла побледнело.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ли Хен навёл порядок у себя дома и приготовил несколько блюд.

"Как насчёт самгетана с морскими ушками? Я хочу съесть его независимо от стоимости".

С трансляции квеста на мастера ваяния он получил большую сумму денег, славу и популярность.

Одной из главных вещей, которые имели значение в жизни, были деньги!

Богатство теряло значение только после смерти.

"Вы, парни, тоже должны получить что-нибудь хорошее".

Ли Хен бросил несколько оставшихся креветочных крекеров собакам и курам, которых разводил.

Куры начали соперничать за креветочные крекеры, в то время как собаки, зевнув, убежали.

Шерсть щенков сияла, когда они резвились вокруг.

Союн кормила их роскошной едой, поэтому каждый день для этих собак походил на рай.

"Они, должно быть, сытые".

Подумал Ли Хен, убирая креветочные крекеры.

"Я покормлю их, когда они денёк поголодают".

У него оставалось ещё немного свободного времени.

Из-за отпуска от университета, его режим игры в Королевскую Дорогу был неизменен изо дня в день.

Каждые два дня он навещал свою бабушку и ворчал на Ли Хаян.

"Твоя юбка слишком коротка".

"Оппа, что ты имеешь в виду? Разве моя юбка не ниже колен?"

"Что ж... Ты занималась стиркой в последние дни?"

"Я просто прополоскала вещи. Мне не надо никуда идти, так что в ближайшие два дня я буду сидеть дома".

Ли Хен и Ли Хаян часто говорили так друг с другом.

Сестра Ли Хена по тону его голоса определяла, когда он был в хорошем настроении.

А когда тот начинал ворчать, Ли Хаян сразу вспоминала брата, пытающегося с большим трудом достать им еду.

'Как удачно, что у него теперь есть подруга, чтобы ворчать.

Унни такая симпатичная'.

Ли Хаян порой удивлялась, видя, как Союн играет с собаками.

При виде её внешности под лучами солнца, невозможно было сдержать восхищения.

'Я завидую её красоте'.

Девушкам также нравились симпатичные девушки.

Она бросила взгляд на гладкие ноги, открытые благодаря шортам. И тут появился Ли Хен.

Дудунг!

Ли Хен появился словно злодей, уставившись хмурым взглядом на Союн.

"Рис?"

"Поела".

"Гарниры?"

"Упакованы и лежат в холодильнике".

Ли Хаян, сидевшая во дворе, мягко улыбнулась.

Вид её брата, говорящего с Союн, был действительно милым и делал её счастливой.

"Что это ещё за штаны?"

"Я ношу их только дома".

"Если ты будешь сидеть на корточках слишком долго, от твоих ног может отхлынуть кровь".

"В больнице сказали, что я здорова. И это всего лишь на несколько минут".

"Аллергия на собак..."

"Отсутствует".

"А разве ты не должна сегодня..."

"Я сделаю это завтра".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ли Хен, Союн и Ли Хаян поели самгетан.

В прошлом он купил бы на рынке маленькую курочку и растянул бы её на несколько дней. Однако теперь они съели одну целую курицу!

"Кеоок!"

Ли Хен прилёг в гостиной.

'Я съел так много. Это просто счастье'.

Когда Ли Хен закрыл глаза, Союн подошла к нему и аккуратно положила его голову себе на колени.

Щеки Ли Хаян покраснели, когда она увидела эту сцену, но глаза Союн были заполнены любовью к Ли Хену.

Ли Хаян кое-как сдерживала свой язык.

'Эта унни... Оппа что, спас вселенную?'

Ли Хаян часто ворчала по поводу Ли Хена и Союн.

'Я завидую. Это правда'.

Она осталась в гостиной и включила телевизор.

Это был широкоформатный вогнутый телевизор, полученный в качестве подарка от телестанций!

Ли Хаян нравились сериалы, но сейчас там не шло ничего хорошего.

Внешность героини была никакой по сравнению с Союн,

поэтому ей никак не удавалось вникнуть.

Это походило на светлячка, летящего на солнце.

Если бы возникло недоразумение между персонажем-девушкой и персонажем-мужчиной — одна только внешность Союн разрушила бы эту ситуацию.

'Унни Хварен не даёт концерты в ближайшие дни'.

Тогда она переключила на канал КМС Медиа!

"О, унни Хе-мин".

Син Хе-мин была одной из самых известных ведущих, связанных с Королевской Дорогой.

Она вела специальную программу, Историю Версальского Континента, на па́ру с О Джу-Ваном.

Земли великанов.

Квест сложности S-класса.

- Хе-мин-сси, вы тоже отважились туда отправиться?

- Да. Некоторое время назад я направилась туда со своими друзьями.

- Жаль, что вы не можете в данный момент продолжать квест из-за прямой трансляции.

- Тут ничего не поделаешь. Однако я буду рада комментировать зрителям видео из тех земель.

Ли Хаян немедленно сосредоточилась на телевизоре.

'О да. Товарищи оппы находятся на приключении. А также северные игроки'.

Она всегда интересовалась северными игроками.

Ли Хен называл северных игроков 'курами, которых он разводил'.

'Я бы тоже смогла туда пойти, если бы была более сильной'.

Ли Хаян некоторое время смотрела телевизор.

Союн не интересовалась передачей, а Ли Хен спал.

Потом Хе-мин-сси начала трансляцию приключений из земель великанов.

- Хэй, никуда не уходите, мои товарищи действительно хороши.

- Вы можете рассказать нам что-нибудь конкретное о своих товарищах?

- Ну... Там довольно много моих товарищей.

- Что если я просто выберу имя? Разве их лидер известен не как боевой раб Виида?

- Да. Я бы продолжила этот разговор, однако северные игроки только что подошли к крепости великанов.

Слухи о связи Син Хе-мин с Пейлом уже распространились, поэтому это использовалось в качестве материала для передачи.

Она столкнулась с поддёвкой, но своевременно повернула разговор на Королевскую Дорогу.

Там был Пейл и тысяча северных игроков.

Некоторые северные и центральные игроки поспешили туда сразу же, как услышали последние новости, заставив общее количество людей увеличиться ещё на 200.

Крепость великанов была огромна и походила на большую гору.

Её стены были высотой в 100 метров.

- Это захватывающее зрелище. Там немного туманно, из-за чего верхнюю часть стен нельзя чётко разглядеть. Хе-мин-сси, какова их стратегия?

- Наиболее распространенная стратегия с осадными орудиями здесь не сработает. Информация, собранная о крепости, говорит, что это довольно грубая постройка.

- Если она грубая... Возможно, там есть отверстия?

- Да. Туда вполне возможно прокрасться через отверстия в стенах.

- Проникновение в крепость. Это кажется опасным уже просто услышав об этом. Значит, они будут ждать до ночи?

- По ночам зрение и слух великанов более чувствительны. Так что проникновение, вероятно, скоро начнётся.

Пейл и северные игроки были экипированы с головы до ног.

Надев на себя яркие и красочные доспехи, они также несли такую экипировку как верёвки и крюки.

Это было сделано из-за природы великанов, ненавидевших тёмные вещи.

- Сейчас северные игроки входят в крепость великанов.

КМС Медиа включили торжественную мелодию.

Более тысячи высокоуровневых северных игроков опустились на землю и ползли к крепости великанов.

Великаны, которых можно было заметить, прилегли вздремнуть.

"Входим. Всем: пожалуйста, будьте осторожны".

"Возвращайтесь живыми. Вперёд!"

Северные игроки рассеялись по всевозможным отверстиям в стенах.

С этого времени экран переключался, показывая вид от каждого игрока.

В крепости великанов были просторные площади и огромные здания.

Передвижений великанов не было, так как в это время они ложились спать.

"Обследуйте территорию. Пошлите команды рейнджеров и убийц".

"Да. Понятно".

Северные игроки обычно передвигались все вместе, но их уровни были высоки, и поэтому они могли действовать самостоятельно.

Северные игроки рассеялись по округе для разведки.

Они обнаружили пленных в каждом здании крепости.

Авантюрист Чейз вскрывал замки́.

"Выходите".

"Шшшш. Тихо. Мы пришли, чтобы спасти вас".

Освобождены 82 раба.

Включая 7 специалистов по металлам, 4 магов и 3 творцов.

Они освободили людей, эльфов, гномов и фей, и вывели их из крепости.

"Много ли ещё пленных?"

"Да. По крайней мере 1,000 человек находятся под землёй".

"Почему так много?"

"Там находится золотой рудник. Также иногда под крепостью добывают твёрдый металл".

"Что это?"

"Великаны используют его, чтобы создавать вещи. Он очень прочный и его нелегко сломать".

После получения информации от спасённых пленников, северные игроки предположили, что значимость и награда этого квеста будут большими. Спасательная операция продолжилась. Это требовало времени, поскольку пленных было много.

Северные игроки и пленные тихо передвигались друг за другом между спящими великанами.

"Курурунг".

"Пуеечи!"

Но тут один из великанов проснулся.

"Запах новых людей..."

Великан заметил пленников, убегающих через отверстия в стенах.

"Куаааааах! Пленные сбегают!"

Великаны быстро отреагировали на вопль.

"Кул. Что? Пленники уходят?"

"Подъём. Вставайте все!"

Со всех концов крепости поднялся рёв от проснувшихся великанов. Движения великанов были медлительными, но при каждом их шаге дрожала земля.

"Бежать было ошибкой. Великаны собираются на стенах".

"Проклятье. Борьба окончена".

"Позвольте нам просто сразиться и умереть".

"Мы должны скрываться и сражаться. Разве мы не предполагали подобный вариант, когда получали квест? Если мы попытаемся сбежать, то нас будут преследовать".

Северные игроки решили использовать свои преимущества.

Пейл оповестил игроков через чат.

- Пейл: Мы попались. Я не буду долго объяснять, но квест ещё не потерпел неудачу. В подобной ситуации игроки всё ещё могут убежать вместе с пленными. Те, кого загонят в ловушку в крепости, готовьтесь сражаться плечом к плечу с товарищами. Даже если это означает смерть, вы должны купить остальным некоторое время. Квест может завершиться успехом, даже если вы погибнете.

Надежда на успех в квесте!

Северные игроки знали о трудностях с самого начала.

"Я не против умереть несколько раз".

"Меня покажут по прямому эфиру. Я не хочу убегать и умирать. Я буду бороться эффектными техниками".

"Те, кто был пленён, двигайтесь! Мы отведём вас в безопасное место".

Движения северных игроков ускорились. Некоторые спасали заключённых, в то время как другие готовились бороться с великанами.

Телестанции обрадовались, заметив, что зрительские рейтинги выросли, как только игроки были обнаружены великанами.

"7%. Прошло только 5 минут, а они взлетели на 2%.

"Что с другими телеканалами?"

"Они тоже прибавили 2%".

"Редакционный отдел должен стараться лучше... Обеспечьте больше одного ракурса видео!"

Красочные видео передавались в прямом эфире. Там были собраны элитные северные игроки, поэтому они показывали

против великанов превосходные техники.

Это походило на то, как в прошлом престижные гильдии объединялись для охоты на боссов.

"Насекомые. Вы не сможете избежать своей судьбы".

Великаны топтали ногами землю и давили северных игроков.

Северные игроки храбро сопротивлялись, в то время как их товарищи убегали с бывшими пленными.

"Мы сможем это сделать. Валите великанов!"

Некоторые игроки рушили здания в крепости.

Когда огромные здания падали, появлялись завалы.

Они были неудобны для быстрых передвижений игроков, но зато предоставляли им места для укрытия.

Также это мешало великанам действовать свободно.

"Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!"

Северные игроки пели эти слова будто они являлись лекарством.

Культ Травяной Каши!

Многие в сражениях кричали 'Травяная Каша'.

У них была способность превращать невозможное в реальность.

Враги были могучи.

Но пока звучали эти слова, игроки были уверены, что их товарищи их не бросят.

"Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!"

Северные игроки помчались на великанов со всеми навыками, которые имели.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

- Удивительно. Их нелегко отбросить назад. Все они демонстрируют удивительную боевую мощь. Один человек умер, но другой использовал освободившееся пространство, чтобы запрыгнуть на голову великана.

- Да. Такую возможность нельзя упускать.

- Их там собралось довольно много. Син Хе-мин-сси, как думаете, этот квест завершится успехом?

- Это экспедиция, преимущественно состоящая из северных игроков. Я думаю, что квест ждёт успех.

- Причина?

- Я думаю, это произойдёт из-за их непоколебимого стремления никогда не отступать.

О Джу-Ван и Син Хе-мин не скрывали своего волнения.

Видео на экране было жестоким и захватывающим.

Если бы северяне оставили своих товарищей и сбежали, то имели бы возможность выжить.

Но ни один игрок не побежал сквозь дыры в стенах — все дружно продолжали атаковать великанов.

Священники и паладины, не сдвигаясь с места, лечили своих товарищей, хотя под ними сотрясалась земля.

Огромные здания крепости рушились от магических заклинаний.

"Умм".

Ли Хен открыл глаза и посмотрел на телевизор.

"Оппа, может мне убавить громкость?"

"Нет. Оставь как есть".

Ли Хен некоторое время наблюдал за борющимися великанами и северными игроками.

Естественно, он молился о победе северных игроков.

'Такое чувство, будто я наблюдаю за тем, как куры, которых я разводил, вступили в схватку'.

Фактически, сокровища и магические материалы с земель великанов впоследствии обрабатывались и продавались в Королевстве Арпен.

Мало того, что у игроков повышалось производственное мастерство, так ещё и для Королевства Арпен были важны сокровища с экспедиции.

Глаза Ли Хена стали сосредоточенными.

'Так, посмотрим... Я должен принять решение по поводу своей следующей профессии'.

Возможно, он сделал неверный выбор, но он всё же не сменил свою профессию скульптора и освоил её до самого конца.

Следующая профессия, само собой, была важным решением.

Кузнечное и портняжное дело были столь же трудны, как и ваяние, поэтому он гордился тем, что поднял их выше среднего уровня.

Он мог выбрать профессию, связанную с производством и переплетающуюся с ваянием и ремеслом.

Она была бы не такой захватывающей, как боевая профессия, но стала бы хорошей поддержкой его основной профессии скульптора!

Заглядывая в далёкое будущее, выбор производственной профессии стал бы хорошим решением.

'Воины пустыни и мечники нуждаются в конфликтах'.

Его мастерство владения холодным оружием было на 6-м

продвинутом уровне.

Было также заманчиво полностью освоить мастерство владения холодным оружием.

Это увеличило бы его здоровье, силу атаки, количество различных комбинаций техник и навыки широкого радиуса действия.

Он не только сваял скульптуры в Пустыне Спокойствия, но также получил от Хестигера Реку Лавы и Опустошающую Песчаную Бурю.

Эти навыки заработали бы в полную силу, если бы он взял боевую профессию.

Ли Хен испытывал затруднения при принятии решения о своей будущей профессии. Однако он принял решение, понаблюдав за схваткой северных игроков.

'Самая сильная боевая профессия. Фактически, ни одна из них не может так называться. У каждой профессии есть свои преимущества и недостатки в зависимости от ситуации. Да... Мне нужно нагнать уровни, которые я упустил во время квеста'.

Характеристики и мастерство.

В Королевской Дороге он не был в списке высокоранговых игроков. Но Ли Хен вспомнил время, проведённое в Континенте Магии.

'Я должен поднять свой уровень и побить всех. Сейчас это должно пойти немного быстрее, так как у меня уже есть основы'.

Ли Хен поднялся с ног Союн.

"Я вернусь".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Когда Виид соединился с Королевской Дорогой, там стояла ночь.

- Ауууу.

Рядом с Башней Света в Море слышался волчий вой. После создания скульптуры он был возвращён на Версальский Континент благодаря силе Гестии.

"Хмм хмм. Раз она действительно так значительна, разве я не должен посмотреть на неё хотя бы разок?"

Виид взглянул на ночное небо.

Над северным небом ярко сияла звезда.

Выдающееся произведение! Вы посмотрели на скульптуру Жены и Ребёнка.

Скульптура жены и ребёнка, сияющих в ночном небе!

Вы смотрите на скульптуру, ставшую историей.

Благодаря полному освоению ваяния, эффекты от любования скульптурой удваиваются.

Интеллект увеличился на 5 навсегда.

Удача увеличилась на 17,5% в течение дня.

Максимальное здоровье и мана увеличились на 57,5% в течение дня.

Все характеристики увеличились на 125.

Скорость передвижения на большие расстояния увеличилась на 87,5%.

Все характеристики увеличились на 3 навсегда.

Благодаря завершению Квеста на Мастера, эффекты от Жены и Ребёнка будут складываться с эффектами от других скульптур.

Это была действительно скульптура-выдающееся произведение!

"Эффекты от скульптуры пугают".

Из-за полного освоения ваяния, эффекты от скульптуры увеличились на 50%.

Даже если вычесть все дополнительные эффекты, это было очень неслабо для выдающегося произведения.

Но из-за того, что она сияла в ночном небе, эффекты от скульптуры приносили пользу абсолютно всем.

"Гильдия Гермес. Я накажу тех, кто не платит налоги Королевству Арпен".

Квест на Мастера Ваяния. После получения финальной секретной техники ваяния эта работа оказывала наибольшее влияние на Версальский Континент.

"Я был хорош как скульптор".

Его сожаления о становлении лунным скульптором исчезли.

Он превратил недостатки скульптора в преимущества.

Если совсем начистоту, он освоил различные навыки, такие как ваяние, кузнечное дело, шитьё, кулинария, рыбалка, судостроение, горное дело, сбор трав и прочее.

Он уже был на пике, поэтому не имело значения, какую вторую профессию он выберет.

"Что теперь. Я должен пойти и получить вторую профессию?"

Шаги Виида были очень лёгкими. Но конечно же, он старался экономить время, поэтому его шаги были очень быстры.

Шасасак!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Тёмный тоннель, тянущийся вниз в подземные кварталы из глухого переулка в Море.

Множество людей, носящих тёмные одежды и держащих в

руках костяные посохи, входили и выходили из него.

"Вам не кажется, что цены на рынке поднялись?"

"Ах, я такими темпами скоро помру. Жабьи глазные яблоки так трудно найти на рынке, что мне придётся купить их, даже если торговцы обдирают нас".

"Не желаете купить плоть зомби? У меня имеется пять килограммов свежей плоти".

Игроки-некроманты!

Игроки-новички вместо охоты поднимали свои уровни мастерства посредством магических исследований и вызова нежити. Виид пришёл сюда в своей обычной одежде новичка.

Он закончил квест на мастера ваяния, и поэтому где бы он ни появился — его бы задавила толпа игроков.

"Умм... Я просто должен ходить в этом. Люди не будут ожидать, что король появится в подобном месте".

Но вместо того, чтобы приглядываться к его одежде, некроманты просто продолжали заниматься тем, чем занимались.

"Скупаю раковины устриц".

"Тухлые яйца. 1 серебряная монета за корзину".

Абсолютно неприглядное появление в тёмном переулке.

Ни один игрок не побеспокоил Виида.

"Хмм хмм. Они просто не хотят ставить героя в неловкое положение. Но их тела дрожат от моей Харизмы".

Оскорблённый Виид убедил себя в этом, входя в Гильдию Некромантов.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Вы, о благороднейший. Хотели бы вы пойти по пути доминирования над смертью и исследования законов тьмы?"

"Да".

"Некромант должен тщательно обдумать концепции жизни и смерти".

"Я знаю всё".

"Жестокое сердце, холодный разум и пристальные взгляды окружающих..."

"Я знаю, давайте побыстрее".

Виид давным-давно уже видел этого некроманта, когда тот давал ему квест.

'Сейчас мне не нужно стараться изо всех сил, пытаясь получить профессию'.

Он был королём Королевства Арпен.

Кроме того, он мог говорить с этим некромантом, опираясь на их прошлую встречу.

Некромант являлся ведущей профессией для магов!

Эта профессия требовала высокой Мудрости, знания магии и прохождения сложных квестов.

В случае Виида, у него была Книга Заклинаний Бархана, поэтому он мог превратиться в некроманта в любое время.

"Понимаю. Пожалуйста, обретите власть над смертью и получите вечную жизнь".

Он поднял свою тонкую руку над головой Виида.

Дзынь!

Становление Некромантом.

Теперь вы можете изучать чёрную магию и вызывать нежить.

Максимальное здоровье увеличивается на 10%.

Максимальная мана увеличивается на 150%.

Влияние Славы уменьшается на 20%.

Эффекты Веры уменьшаются на 35%.

Благодаря становлению мастером ваяния, его навыки ваяния не получили штрафов при получении новой профессии.

У магов было слабое здоровье.

Но так как здоровье скульптора также было низким, у него случилось даже небольшое увеличение.

Если бы он сменил профессию на мага, будучи воином, это негативно сказалось бы на его Силе и Ловкости.

'Ваяние — действительно корявая профессия. Именно поэтому возникли положительные эффекты'.

Он внимательно посмотрел на руку инструктора.

"Изучив магию, управляющую смертью..."

"Я уже получил её".

Виид проигнорировал его слова и достал из рюкзака книгу.

Книга Заклинаний Некроманта, написанная лично Барханом.

Прочность: 30/30.

Книга заклинаний, содержащая информацию о том, как производить нежить, что является второй самой трудной областью в исследованиях чёрной магии. В ней описаны ритуалы поднятия любой нежити, в пределах от начальной до продвинутой.

Написана самим гениальным магом Барханом, поэтому её нетрудно понять.

Однако, чтобы создать нежить, требуется много маны, поэтому не все смогут её использовать.

Ограничения: Магическая профессия.

200-й уровень.

500 Мудрости.

8,000 маны.

Это обусловлено тем, что потребуется превращение в некроманта.

Свойства: Сопротивление чёрной магии увеличится на 25.

Способность создавать нежить увеличится на 2. Могут быть созданы боссы-нежить с интеллектом.

Улучшает здоровье нежити и даёт сопротивление святой магии.

'Подготовка завершена'.

Он уже давно заполучил полный набор Бархана!

Магия Бархана позволила ему встать над всеми остальными некромантами. Реальная её ценность заключалась в вызове нежити и создании заклинаний.

'В ней находятся различные типы заклинаний'.

Виид изучил навык вызова нежити из книги заклинаний.

Дзынь!

Вы изучили навык Вызов Нежити.

Вызов Нежити 1-го начального уровня (0%): Вы можете превращать трупы в нежить.

"Умм. Наконец-то я стал полноценным некромантом".

В прошлом он использовал скульптурную трансформацию, чтобы стать личом и вызывать нежить. Однако теперь он должен был начать всё с самого начала.

Тем не менее, он ни капли не возражал.

'Я уже имею немного опыта и могу развлекаться, поскольку некромант не так сложен'.

Некроманты славились тем, что у них был трудный старт.

Поначалу им было трудно охотиться, маны не хватало, а большая часть произведённой нежити была слаба и вскоре разрушалась.

Некроманты, которые смогли это преодолеть, качались быстрее, но перед этим им приходилось идти по дороге терпения.

Однако Виид был уже на 454-м уровне.

Также у него было большое разнообразие прокаченных навыков.

'Теперь я смогу использовать для охоты как оживлённые скульптуры, так и поднятые тела. И оставаясь некромантом, я смогу поднимать своё мастерство владения холодным оружием и другие производственные навыки'.

К тому времени, когда он полностью освоил бы некромантию, он прокачал бы навыки для освоения профессии кузнеца, бойца или воина пустыни, в зависимости от ситуации.

Он уже вычислял свою вторую, третью и четвертую профессии!

'Этого будет достаточно, чтобы побить дракона'.

Гильдия Гермес была одной из целей, но его конечной целью был дракон!

Он был экипирован Шлемом Дьявола, Посохом Падшего

Святого, полным набором Бархана и своими навыками ваяния.

Вы изучили навык Взрыв Трупа.

Взрыва Трупа 1-го начального уровня (0%): Мощная магия взорвёт труп и нанесёт урон окружающему пространству.

Мощь взрыва будет зависеть от размеров и качества трупа.

Также он изучил создание големов, проклятия и заклинание костяной защиты.

Умение некромантии Виида улучшалось тем сильнее, чем больше навыков он осваивал.

'Я — некромант-новичок, но мне нечего бояться'.

Он по всем показателям отличался от некромантов-новичков.

Его навыки некромантии на ранних стадиях росли бы очень быстро благодаря его характеристикам и экипировке.

Это как разница между работой в ларьке и в крупной международной сети!

Виид спокойно произнёс.

"Окно Статистики!"

Имя Виид. **Принадлежность:** Праведник, Признанный
Персонажа:
Богами.
Уровень: 454. **Профессия:** Мастер Легендарный

Лунный Скульптор.

Некромант.
Титул: Скульптор, **Слава:**

305,399.

изменяющий мир.

Положение: Король Королевства Арпен.

Здоровье: 97,845. **Мана:** 69,141.

Сила: 1,847. **Ловкость:** 1,255.

Выносливость: 322. **Мудрость:** 440.

Интеллект: 517. **Боевой дух:** 634.

Стойкость: 449. **Упорство:** 1,315.

Искусство: 3,513. **Харизма:** 723.

Лидерство: 956. **Удача:** 304.

Вера: 764 + 435. **Привлекательность:** 954 + 30.

Устойчивость: 631. **Достоинство:** 556.

Концентрация: 322. **Храбрость:** 414.

Честь: 887. **Проницательность:** 101.

Близость к природе: 2,288.

Атака: 9,502. **Защита:** 2,693.

Магическое сопротивление:

Огонь: 49%. **Вода:** 46%.

Земля: 43%. **Чёрная Магия:** 44%.

+ Ко всем характеристикам дополнительно прибавляются 20 очков.

+ Характеристика Искусства имеет дополнительные 80 очков.

+ Все характеристики увеличиваются на 30% в лунную ночь.

+ Бонус от специальных предметов.

+ Все производственные навыки могут быть прокачаны до уровня мастера. Предметы, изготовленные с помощью навыка Плавки, получат дополнительные параметры. Вы можете изучать умения высшего уровня.

+ Необычные скульптуры и скульптуры с высокой художественной ценностью, увеличивают вашу Славу.

+ Все характеристики увеличены на 381 очко благодаря скульптурам, производственным навыкам, боевому опыту и квестам.

+ Мастерство всех навыков будет расти быстрее на 6%.

+ Все характеристики увеличиваются на 15, благодаря ношению Браслета Бахарана.

Окно его статистики содержало огромное количество информации!

'Есть много работы, которую нужно сделать быстро. Я должен направиться в земли великанов, пока они не исчезли'.

С того момента, как он соединился с Королевской Дорогой, прошло всего лишь 20 минут.

Кровавое сражение северных игроков на землях великанов всё ещё продолжалось.

Большинство из них не хотело умирать, но это не имело значения.

Чем более восхитительна еда, тем меньше там должно быть едоков.

"Не желаете осквернённую грязь?"

"Ооо, дайте мне упаковку".

"Одна упаковка — три серебряных, однако... для Вашего Величества, я готов продать её за два серебряных".

"Я заплачу один серебряный".

"Так не пойдёт".

"Мм... Я король".

"Это всё равно невозможно. 2 серебряных".

Сделка потерпела неудачу.

Близость с Некромантом Грегом понизилась.

Слава уменьшилась на 1.

Виид купил в Гильдии Некромантов несколько простых магических материалов. Это были материалы, важные при создании големов. В полевых условиях было трудно сделать голема хорошего качества.

'Теперь можно выдвигаться'.

В этот момент к нему подошёл некромант и сказал.

"Гильдия Некромантов испытывает недостаток в хороших душах".

"Душах?"

"Души с сильной энергией могут быть превращены в нежить, и они подходят для исследований происхождения жизни. Это суровый запрос, но я дам вам награду, если вы принесёте мне души".

Дзынь!

Захватите Сильные Души.

Гильдия Некромантов испытывает недостаток в душах.

Если вы соберёте сильные души, то она выдаст вам награду.

Уровень сложности: B.

Ограничения квеста: Навык Захват Души.

Срок выполнения квеста: 1 месяц.

'Сложность B-класса'.

Виид не мог прекратить улыбаться.

Сложность B-класса!

Как же было хорошо иметь квест, который не будет оказывать влияние на континент.

Это было как попросить студента Сеульского Национального Университета выполнить простое умножение!

'Простой квест на сбор материалов. Это значит, что это боевой квест'.

Со сложными квестами было трудно заранее предугадать результат, даже если он прикладывал для их выполнения все усилия. И сейчас ему не было также сложно и трудно, как с квестами скульптора.

Это был простой боевой квест, предполагающий сбор трофеев для гильдии.

Он мог получить вознаграждение как в сражениях, так и от выполнения квеста, поэтому это было похоже на убийство двух птиц одним камнем.

'Простота — это хорошо'.

Захват Души был обязательным для некромантов навыком.

Он имел мало общего с нежитью, но мог использоваться, чтобы удалить среднюю или более высокую защитную магию, а также чтобы кого-нибудь проклясть.

Это был навык, записанный в книге заклинаний Бархана.

"Это не слишком трудно. Я готов собрать их".

Вы приняли квест.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Формируем защитное построение!"

"Куаак!"

"Не двигайтесь в одном направлении. Бегайте, всё время меняя своё положение".

Северные игроки стойко держались. Однако от их первоначального количества в более чем 1,200 человек, осталась только половина.

"Травяная Каша, Травяная Каша!"

Несмотря на это, ни один игрок не сбежал.

Они нападали бы на великанов до самого конца!

"Двигайтесь быстрее".

"Великаны скапливаются вон там. Смените направление".

"Что со спасением пленных?"

"Четыре отряда ещё не ушли. Нам нужно лучше приманивать великанов, чтобы отвлечь их".

Как лидер экспедиции, Пейл не хотел безрассудных смертей.

'Жертвы должны лишь способствовать успешному выполнению квеста'.

Северные игроки объединили усилия, чтобы спасти пленных из крепости великанов.

'На данный момент мы спасли 400 человек. Но всё равно

осталось ещё много пленников'.

Пейл забрался на крышу огромного дома, построенного великанами.

Он вытащил стрелу и пустил её словно молнию.

"Множественный Проникающий Выстрел!"

Стрела разделилась на десятки частей и ударила по великанам.

"Кууеох!"

Великаны пострадали, но не умерли благодаря их высокому здоровью.

"Ошибка!"

Великаны заметили Пейла и начали приближаться.

Пейл побежал и прыгнул между зданиями.

Он не мог себе позволить пускать стрелы без разбора.

Слабый удар!

Из-за грубой кожи противника вы нанесли 3 урона.

Он пустил стрелу.

Это был улучшенный атакующий навык лучника для использования в крайних случаях, но он наносил лишь 1 или 2 урона.

"Они лишь покалывают их. Это ошибка!"

Великаны игнорировали атаки Пейла и крушили здания, преследуя его.

"Кук!"

Пейл подпрыгнул в воздух, чтобы избежать столкновения со зданием.

Он был проворным лучником, который мог подпрыгивать на десятки метров в высоту, но в данном случае этим он лишь достиг уровня глаз великанов.

И когда Пейл уже приготовился быть раздавленным между ладонями великана, рядом с ним появилась леска.

"Держись!"

Пейл крепко схватился за леску. В этот момент она с невероятной силой натянулась, и он смог скрыться.

Рыбаком, который спас Пейлу жизнь, был Зефи.

"Спасибо".

"Всё нормально".

Пейл приземлился на другое здание и стал пускать в великанов новые стрелы.

В дополнение к стрелам тела великанов также поражали магическими заклинаниями и навыками, но те не наносили большого урона.

Северные игроки беспощадно нападали на одного великана и валили его на землю, прежде чем быть растоптанными другим врагом.

"Мы не можем..."

Пейл был в отчаянии.

В то время как сражение продолжалось, погибало всё больше северных игроков.

Они исчерпали на великанах всю свою ману, к тому же их Сила, Устойчивость и здоровье не шли ни в какое сравнение с характеристиками великанов.

Великаны быстро восполняли своё здоровье, прислоняясь к

стене, а северные игроки преследовались со всех сторон.

Они едва-едва могли передохну́ть в небольших нишах разрушенных зданий.

"Это сложно. Нам..."

Пейл и северные игроки исчерпали свои силы и выносливость.

Если они начинали думать о побеге, у них возникали мысли об их мёртвых товарищах. Однако они не видели ни единого способа победить.

И тогда со стороны стен послышалась какая-то песня.

Сегодня замечательная погода.

Я отожму и просушу бельё. Также постираю одеяло и нижнее бельё.

Солнце сияет.

Я здесь. Да, это я.

"Кеоок".

"Это, это..."

Северные игроки услышали странные стихи и отсутствие певческого таланта.

Они были чётко слышны каждому, кто с трудом избегал участи быть растоптанным под огромными ногами великанов.

Никто не понял смысл этих стихов.

"Это же...?"

"Я узнаю́ это бессмысленное бормотание!"

"Ааак. По-моему, мои уши гниют".

Сурка едва держалась.

Ирен вливала всю свою ману в исцеление раненых.

Ромуна бросала заклинания в огромный дом.

Они были первыми, кто узнал исполнителя песни.

"Один раз услышав подобное, уже никогда не получится позабывать это пение с полным отсутствием слуха, будто в комнате караоке".

"Это Виид-ним?"

"Нет никого, кто был бы похож в этом на Виида-нима!"

Северные игроки повернулись в ту сторону, откуда доносилась песня.

Маг в одежде новичка шёл в ореоле солнца позади себя.

Появился Бог Войны Виид.

"Виид-ним".

"Виид-ним пришёл!"

Высокоуровневые северные игроки знали Виида в лицо.

Это было благодаря просмотру телепередач и войны против Империи Хэйвен.

Пейл возликовал, когда появился Виид.

"Сюда!"

Теперь то, что их топтали великаны, не казалось им больше чем-то серьёзным.

Они были переполнены ожиданием невозможного чуда, которое явит Виид.

Пияк пияк.

Цыплята — те же боги.

Кокио.

Наполовину в специях наполовину жареная закудахтала.

Сегодня хорошая погода.

Давайте займёмся уборкой.

Виид завершил песню и наслаждался ей в течение трёх секунд.

Вдохновение и радость от музыки!

Пытающиеся выжить северные игроки смотрели на него взволнованными глазами.

'Подобная песня не приличествует королю'.

'Мы 100% были бы уже перебиты, если бы он выбрал барда вместо скульптора'.

Виид закричал.

"Прекратить сражение. Всем спрятаться!"

Вы использовали навык Рёв Льва.

Моральный дух всех союзников в радиусе действия Рёва Льва увеличился на 200%.

Исчезли все состояния замешательства.

Ваше Лидерство увеличилось на 300% на 5 минут.

После долгого перерыва он наконец снова использовал Рёв Льва.

И хотя он не был лидером северных игроков, громогласный голос гарантировал, что его смогли услышать все люди в крепости.

"Ох".

"Что?"

"Почему он говорит нам прятаться? Разве мы не должны отдавать все наши силы сражению?"

Виид появился очень внезапно, поэтому северным игрокам было трудно последовать его инструкции.

Учитывая его статус правителя Королевства Арпен и его достижения, они должны были уважать его.

Но несмотря на это, бесчисленные жертвы их товарищей означали, что они хотели держаться и дальше.

И всё же, как только Виид появился, он сразу сказал им прятаться.

И тогда лидер экспедиции Пейл закричал.

"Всем спрятаться! Теперь за это сражение будет отвечать Виид-ним".

Пейл был преданным боевым рабом Виида. Северные игроки пришли в себя, как только услышали его слова.

"Давайте для начала последуем его словам".

"Точно. Это же Виид-ним".

"Мы не знаем того, что он хочет сделать".

Они запоздало вспомнили, как Виид разрушил Дворец Земли.

Все северные игроки помчались кто куда, ища укрытия.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид посмотрел на великанов в крепости.

'Великаны имеют 700-й уровень. Они простые парни, которые полагаются на своё здоровье и сражаются без применения каких-либо навыков. Однако их количество является проблемой'.

Несмотря на то, что они не использовали никаких боевых навыков, с большим количеством великанов было трудно бороться.

Они топтали игроков, опрокидывали их или убивали, а также рушили здания.

Северные игроки боролись несмотря на несравнимую разницу в размере и силе. Если бы у них не было боевого опыта и храбрости, им ни за что не удалось бы дожить до этого момента.

'На них трудно охотиться. Однако высокоуровневые тела станут великолепным материалом для создания нежити'.

Здесь оставалось 55 живых великанов.

И 22 были уже мертвы.

Кроме того, здесь погибло более чем 600 северных игроков.

'Это прямо поле дикого женьшеня для некроманта. Я вскопаю его'.

Виид достал скульптуру и использовал умение.

"Разрушение Скульптуры! Всё в Мудрость".

Вы использовали Разрушение Скульптуры.

Боль от разрушения Прекрасной скульптуры! Горе!

Искусство уменьшилось на 5 навсегда. Слава уменьшилась на 100.

Характеристика Искусства преобразована в Мудрость в соотношении 1:4 в течение одного дня.

Из-за того, что характеристика Искусства слишком высока,

преобразование будет не полным.

1,250 Мудрости заменено на навык 2-го продвинутого уровня 'Концентрация Разума'. Эффекты от заклинаний и навыков увеличатся до 220%.

620 Мудрости заменено на навык 1-го продвинутого уровня 'Туманная Область Разрушения'. Дальность применения атакующих навыков увеличивается.

882 Мудрости заменено на навык 5-го продвинутого уровня 'Плотная Мгла'. Навыки некромантии и чёрной магии будут усилены.

1,030 Мудрости заменено на навык 6-го продвинутого уровня 'Переработка Магии'. Скорость восстановления маны увеличится.

1,600 Мудрости заменено на навык 1-го продвинутого уровня 'Создание Голема'. Возможность создать голема, который будет защищать некроманта.

1,000 Мудрости заменено на навык 1-го продвинутого уровня 'Размытый Образ'. Враги будут видеть только вашу иллюзию, что сможет вас защитить.

Накопленные очки Искусства были преобразованы в Мудрость!

Учитывая, что первоначально у него было только 440 очков Мудрости, она увеличилась на 7,670.

Если бы Виид изначально был некромантом, его характеристика Мудрости составляла бы минимум 3,000 очков, и он был бы близок к приобретению навыков мастера.

Несмотря на это, он добился ошеломляющих эффектов, применив лишь Разрушение Скульптуры.

"Жаль, что я не могу вызвать бедствие, иначе... все пленные умрут".

Было бы прекрасно начать сражение с бедствия уровня шедевра.

Он смог бы создать бедствие только для великанов, а затем бы присоединился к северным игрокам.

"Умерло множество игроков. Так или иначе мир вынуждает нас жить в нём".

Виид ворчал, сменяя свою экипировку.

Он убрал одежду мага-новичка и вытащил новую экипировку.

"Лалала. У меня тут много всего".

Череп Бархана, Ботинки Тёмного Лорда, Плащ Ада, Роба Монарха Ада, Кольцо Истребления и Вечности, а также Ожерелье из Чистилища.

Полный набор экипировки, принадлежащей Бархану, возглавлявшему Бессмертный Легион!

Требования к уровню были от 600-го, и эта экипировка обладала специальными свойствами, связанными с вызовом нежити, проклятиями и чёрной магией.

Виид очень давно убрал всю эту экипировку подальше, но сейчас он её надел.

Вы надели полный набор Бархана.

Эффект от полного набора применён.

Эффективность умения Вызов Нежити будет повышена.

Вы можете поглощать из нежити 1% здоровья и маны.

Высший предел здоровья исчезнет. Дополнительное здоровье будет накапливаться без ограничений. Вы не понесёте никакого урона, если только это не будет мощная атака по вашему телу или удар святой магией.

Слабость!

Все существа, приближающиеся к вам на расстояние в 50-

метровов, будут терять 30% своих физических способностей, и каждую секунду будут терять часть своего здоровья.

Непреодолимый Ужас!

Ощущение жуткого страха.

Существа с низким моральным духом будут погибать и становиться нежитью.

Невероятные эффекты предметов!

Но прежде чем он смог проверить статус экипировки, появилось окно сообщения.

Из-за штрафа от ношения экипировки характеристики временно снижаются.

Вера уменьшилась на 340.

Удача уменьшилась на 106.

Привлекательность и Достоинство снижаются наполовину.

Вы не сможете получать эффекты характеристики Чести.

Близость с жителями Версальского Континента будет уменьшена.

Некоторые жители будут чувствовать серьёзную удручённость и притеснение, встретив вас.

Торговля в этом состоянии отключена.

Огромный штраф!

Выбрав профессию некроманта, Виид получил довольно мало штрафов.

Однако экипировка Бархана была достаточно опасна, чтобы стать проклятьем.

Если бы у того, кто надел эту экипировку, были слабая Вера или разум, этот человек мог бы потерять себя!

Такие превосходные кузнецы как Герман и Фабио могли носить экипировку несмотря на ограничения. Однако они потеряли бы себя и стали бы воплощением Бархана.

'Со мной такого не произойдёт'.

Так или иначе ему вообще не пришлось бы думать об этом, если бы он был воином или рыцарем.

Виид вырос скульптором, охотясь на монстров.

Он достиг вершины мастерства владения холодным оружием в те дни, когда был воином пустыни.

Его характеристики и полезные свойства постоянно накапливались благодаря тяжёлой работе, и кроме того, у него имелась божественная сила и навыки воина пустыни.

Он стал лучше других даже при том, что использовал лишь ваяние.

В случае с некромантами, у них были различные ограничения и штрафы, связанные со святой силой.

Он не мог больше получать благословение и исцеление от священников, а его Слава и близость уменьшились.

И чем выше было умение Вызов Нежити, тем больше добавлялось штрафов.

Если бы он тянул за собой большое количество нежити, то теоретически смог бы увеличить свою скорость охоты в 10 или даже в 20 раз. Но при этом были бы огромные ограничения.

'Если бы я не получил секретные техники ваяния, то, возможно, не смог бы справиться с некромантией'.

Глаза Виида блеснули, будто он увидел валяющиеся на улице деньги.

Он не был доволен, будучи лишь немногим лучше остальных.

Став лучшим скульптором, он собирался стать в Королевской Дороге лучшим во всём.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Син Хе-мин и О Джу-Ван.

Они уже собирались заканчивать передачу о великанах.

Хотя северные игроки отчаянно боролись, нельзя было показывать, как их полностью уничтожат.

Квест имел все задатки закончиться неудачей, поэтому канал уже готовился послать сообщение об окончании телепередачи.

"Сила северных игроков удивительна".

"На этот раз они потерпели неудачу, но нельзя не признать, что они бросили вызов сложнейшему квесту".

"Возможно в следующий раз результаты будут получше".

Син Хе-мин страдала от мыслей о том, что Пейл умрёт, но продолжала говорить.

И в этот момент в студии среди сотрудников съёмочной команды началась сильная суета, а редактор замахал им руками.

'Что? Что там?'

В наушниках Син Хе-мин и О Джу-Вана послышался дрожащий голос младшего редактора.

- Виид... Бог Войны Виид появился в крепости великанов!

Син Хе-мин была знакома с Виидом, но в этот момент почувствовала себя совершенно по-другому.

'Результаты... Теперь они могут стать другими'.

На крепость великанов напали более 1,000 северных игроков.

Но к ним присоединился всего лишь один человек, и ситуация должна была значительно измениться.

Все, кто знал Виида сказали бы нечто подобное.

'У появления Виида всегда есть причина. Это значит, что скучно не будет точно. Поскольку он всегда всё заранее просчитывает'.

Просчитывание выгоды!

Фактически, этот факт имел огромное значение.

Это означало, что он выяснил всё о поле битвы и был готов перевернуть его.

Именно по этой причине в Континенте Магии люди прозвали его Богом Войны.

'Появился Виид!'

О Джу-Ван был удивлён ещё больше.

Когда Виид прибывал на охоту или приключение, рейтинги становились совершенно другими.

Син Хе-мин и О Джу-Ван быстро перекинулись взглядами.

'Продолжать?'

'Да!'

Было принято решение продлить передачу о землях великанов. Для телеканала было бы нелепо прекращать трансляцию после появления Виида.

В частности, показатели популярности КМС Медиа благодаря передачам о Вииде были самыми большими.

"Земли великанов. Великаны действительно огромные".

"Игроки упорствуют и никак не сдаются. Это всё ради создания чуда".

Син Хе-мин и О Джу-Ван продолжили вещание.

- До появления Виида осталось три минуты. Тяните время.

Снова послышался голос младшего редактора.

Виид еще не появился на видео в прямом эфире.

Разница во времени между реальностью и Королевской Дорогой отличалась в 4 раза.

Редактирование, режиссура и накладывание музыки означали, что была задержка в несколько минут.

Порой задержка составляла и больше часа. Однако ради прямой трансляции лучшие режиссёры сокращали её по максимуму.

Если бы они не приложили все усилия, то аудитория их канала ушла бы к конкурентам.

"Ах, это действительно трагедия".

"Великаны довольно просты, но сильны. Там слишком много великанов, и наличие крепости даёт им преимущество".

Хоть они и знали о появлении Виида, они должны были продолжать обычный диалог, чтобы максимизировать воздействие на зрителей.

'Зрители, которые лишь краем глаза смотрят телевизор... Разве они не будут потрясены, когда возникнет Виид?'

Через некоторое время на экране появился Виид.

Наихудшее исполнение песни!

Музыка была ужасна, но эта песня придавала им странную надежду.

"Зрители, можете больше не переживать. Бог Войны! Король Королевства Арпен и мастер ваяния. Появился Виид".

Син Хе-мин почувствовала невероятное счастье в своей груди.

Как ведущая, она была рада объявить о появлении Виида. Рейтинги взорвались, а реакция аудитории заставила исчезнуть всю её усталость.

Тон голоса О Джу-Вана повысился.

"Внезапное появление. Хотя его и нельзя назвать крутым... Однако он поёт песню с большим энтузиазмом!"

О Джу-Ван расслабился после того, как появился Виид.

Но оба ведущих пришли в изумление, когда заметили новую экипировку, которую Виид надевал взамен изношенной.

"Он меняет экипировку. Среди его новых вещей мелькают черепа и рёбра. Это экипировка некроманта. Это же полный набор Бархана, полученный после охоты на него!"

"Становление некромантом? Получается... Зрители, похоже, что после полного освоения ваяния, его новой профессией стал некромант!"

В этот момент зрительские форумы взорвались.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Хееок..."

"Рейтинги продолжают подниматься. Они перевалили за 30%".

"Директор-ним, абсолютно все интернет-форумы завалены постами относительно Виида и Королевской Дороги.

"Мои друзья и знакомые смотрят телевизор, одновременно общаясь друг с другом по телефону".

Внезапное появление Виида в землях великанов стало джекпотом для телестанций.

Зрительские рейтинги повышались, и компании поспешно помчались бронировать места для своей рекламы.

"Чрезвычайная ситуация. Теперь все сосредоточатся только на этой передаче. Что там идёт далее?"

"Через 20 минут 24-часовая программа зачистки подземелья".

"Задержите все регулярные передачи. Я не знаю, когда закончится это сражение, но мы покажем его полностью".

У Син Хе-мин и О Джу-Вана появились некоторые вопросы в тот момент, когда они увидели, что Виид надел полный набор Бархана.

'Некромант'.

'Почему некромант?'

Им стал любопытно относительно новой профессии Виида.

Фактически, после того, как он стал мастером, был проведён всесторонний анализ того, что произойдёт дальше.

Было настолько трудно достичь вершины любой профессией, что они никогда не задумывались о том, что он выберет в качестве второй профессии.

'Вторая профессия... Пройдёт много времени, прежде чем он станет более сильным'.

Полное обучение владению мечом, а затем становление магом, чтобы прикрыть слабые места, не было хорошим выбором.

У мага была более превосходящая сила атаки, чем у мечника.

Было трудно начать освоение профессии в совершенно новой области.

Особенно, если это касалось производственных или творческих профессий.

Если бы рыцарь сменил профессию на воина, то это было бы неплохо, так как у них было несколько похожих навыков, и поэтому переучиться было легче.

Виид освоил творческую профессию, поэтому число

вариантов для него было бесконечно.

'Магическая профессия. Есть ли причина, почему он выбрал некроманта?'

О Джу-Ван не был тем, кто стал бы размышлять над этим долгое время. Но необходимо было ответить на этот вопрос ради телезрителей.

"Хе-мин-сси, не кажется ли вам, что благодаря своим прошлым квестам и приключениям, Виид мог выбирать из огромного количества профессий?"

"Да, это верно".

"Если смотреть на традиционные сражения, то это мог бы быть мечник или боец. Или профессия, подобная чёрному рыцарю".

"Главным образом он использует мастерство владения холодным оружием. И также у него имеется множество техник".

"Он тот, кого действительно никто не может предугадать. У него огромного количество великолепных навыков. Секретные техники ваяния, а также удивительные техники меча... Так почему он выбирал в качестве второй профессии некроманта?"

Син Хе-мин была немного смущена, так как у неё не было ответа. Она до этого ничего не слышала о второй профессии Виида. Но она могла предположить.

"Я думаю, что, вероятно, у него нестандартная причина".

"Нестандартная причина?"

"Причина, по которой люди обычно выбирают некромантов — это быстрый рост. Но у них много слабых мест... Виид до сих пор проходил великие приключения, но теперь он почему-то стал некромантом".

"Точно. Некроманты лучше, чем другие профессии охотились и сражались на ранних стадиях открытия этой профессии, но с тех пор у них обнаружилось слишком много слабых мест.

"К сегодняшнему дню популярность некромантов уменьшилась, и немногие игроки выбирают их".

Некроманты могли сражаться подобно сотне человек.

Но это только в том случае, если они смогли создать нежить!

Бесконечные волны нежити.

Их скорость охоты была такова, что они проносились по подземелью мгновенно.

Большинство некромантов быстро поднимали свой уровень.

Однако они страдали от снижения Веры и других штрафов от использования Силы мёртвых.

И хотя некроманты качались быстрее, чем другие профессии, у них была наибольшая дисгармония в параметрах.

Кроме того, они были уязвимы для святых атак священников, и нежить невозможно было восстановить после уничтожения святой магией.

Было очень трудно завоевать континент с армией нежити.

Некроманты могли подвергнуться нападению с воздуха, кроме того можно было запустить в них заклинание издалека.

Син Хе-мин аккуратно подбирала слова.

"По моему мнению, преимущество некромантов — в быстрой охоте. Не знаю, как обычные игроки, но Виид не будет удовлетворён одним только этим. Его обычный темп охоты итак быстр. Его конкурентами являются Бадырей и Империя Хэйвен, поэтому он не сможет догнать их просто потому, что стал некромантом".

"У меня точно такие же мысли. У Империи Хэйвен на Центральном Континенте находятся лучшие охотничьи угодья, кроме того, имперцы имеют высокоуровневую экипировку. Гильдия Гермес активно их поддерживает. Даже если скорость его охоты после становления некромантом возрастёт... ему будет очень трудно побить их в одиночку".

Не было секретом, что уровень Виида был довольно низок.

О Джу-Ван просто размышлял вслух, но он действительно не думал, что Виид сможет повергнуть Бадырея лишь став некромантом.

Не было ни одной здравой причины бороться с Гильдией Гермес один на один, поэтому это изначально не имело смысла.

Когда случился крупномасштабный бой, у Виида была поддержка северных игроков и Культа Травяной Каши.

Ему не было необходимости вызывать нежить, чтобы вести войну.

"Да, у этой профессии к тому же имеются штрафы... Это плохо сказывается на развитии персонажа. Хотя основная характеристика, подверженная уменьшению — Вера, другие характеристики, такие как Честь, сила разума, Сила, Ловкость и Выносливость — тоже постепенно падают.

"У некромантов имеется ужасный штраф к снижению каждой характеристики за исключением Мудрости и Знания. Его характеристики будут уменьшаться. Даже при том, что Мудрость и Знание возрастут..."

"Виид-ним — это такой человек, который будет болезненно воспринимать снижение каждой своей характеристики. Например, однажды я спросила его: почему он всегда ест ячменный хлеб только правой рукой".

"И почему же?"

"Если он переключится на левую руку, то его правая рука будет чувствовать себя лишённой ячменного хлеба".

"...Хмм. Это странно, но похоже на него. Так или иначе, некромант — не самый хороший выбор с точки зрения сбалансированной прокачки".

О Джу-Ван сильно сомневался в преимуществах некромантов и имел множество вопросов.

Как ведущий телепередач, он имел обширные знания о Королевской Дороге, но о Вииде он знал очень немногое.

Почему, когда дело доходило до анализа квестов и охоты Виида, никто не мог предугадать его действия?

'Некромант не совсем уж плох. Но почему он выбрал именно его?'

Син Хе-мин продолжала тщательно подбирать слова.

"Есть известные игроки-некроманты, такие как Кробидьюн-ним, но Виид был тем, кто открыл эту профессию".

"Да, это было одним из его многочисленных достижений".

"Существуют и другие профессии, но понимание и применение способностей некроманта в будущем могло бы стать совсем иным. Когда-нибудь мы обязательно увидим то, что поспособствовало Вииду решиться стать именно некромантом... В будущем мы это увидим".

"Думаете, он покажет нам что-нибудь новенькое? Представляя некромантов, я могу думать лишь об охоте с тянущейся за ними нежитью".

"Вииду-ниму не нравится охотиться традиционными способами. Я не удивлюсь, если он покажет нам какие-нибудь чудеса".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Огромное количество постов появилось на форумах, связанных с Королевской Дорогой.

- Некромант!

- Куоох... Он выбрал его. Самая сильная профессия для одиночки в Королевской Дороге.

- Некромант? Они приносят окружающим людям лишь боль. Если в подземелье есть некромант, там становится трудно охотиться.

- Точно. Как говорилось в передаче, у них есть множество недостатков, и окружающие люди ненавидят их.

- У меня есть друг, который сказал, что быть некромантом — это сложное, грязное и трудное занятие. Он был 410-го уровня.

- Полное разочарование. Я думал, что его следующей профессией будет садовник. Я так хотел увидеть икебану от Виида.

- Этого бы не произошло, даже если бы Версальский Континент рухнул.

- Кухуху. Разве мы не видели, как Виид в ходе выполнения квестов превращается в лича? Он просто уничтожает всё вокруг.

- Это было потому, что он использовал трансформацию скульптора. Было бы трудно качаться таким образом постоянно. Нет, ну почему он поставил на первое место именно некроманта?

- В будущем Версальский Континент станет переполнен смертью, трупами и страхом. Ведь появился кровавый некромант Виид.

- Убить будущего дьявола Виида!

- Предыдущий автор, это не самая хорошая шутка!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Отлично".

Виид чувствовал себя взбодрённым, будто только что прибил муху.

Одежда и плащ выглядели так, словно им было минимум несколько сотен лет, а от черепов исходила гнилостная вонь. Однако их эффекты делали их роскошными предметами.

Редкие магические предметы стоили того. Всего несколько свойств значительно изменили его магическую силу.

Полный набор Бархана давал некроманту наилучшие возможности.

Благодаря его навыку кузнеца, ограничения были снижены, но сила от набора всё ещё не была дана ему полностью.

Для того, чтобы набор Бархана действовал на полную, он должен был стать нежитью, например, личом.

"Я ещё не закончил".

Он закончил, экипировав Посох Падшего Святого и Шлем Дьявола, которые получил в других местах.

"А вот теперь пора показать им ад".

Виид направил Посох Падшего Святого на землю и приказал.

"Поднимитесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Нежити".

1-й этап заклинания Вызова Нежити!

Широкий круг вокруг Виида стал чёрным.

"Кукук!"

"Хукиеееек!"

Более ста трупов северных игроков превратились в зомби, вурдалаков и скелетов.

Среди них были двое зомби гигантского размера.

Тела ближайших мёртвых великанов были оживлены в качестве нежити.

"Поднятие Нежити!"

Его навык Вызова Нежити было низким, но он непрерывно использовал его для вызова зомби.

Навык Вызов Нежити поднялся до 2-го начального уровня.

Контроль над нежитью увеличился, и у них будет немного

больше здоровья.

Уровень Вызова Нежити повысился!

Поскольку нежить, которую он вызывал, была сильна, умение с легкостью перешло с 1-го начального уровня на 2-й.

И в отличие от северных игроков, тела великанов давали много опыта.

Эффект от освоения ваяния также заставил мастерство качаться быстрее!

Большинство навыков итак быстро росли до 3-го или 4-го уровня, но ему всё равно было приятно наблюдать за своим быстрым ростом.

"Хех. Мой уровень радости повысился на один. Вот оно — удовлетворение после тяжёлой работы".

Вииду было любопытно узнать способности зомби-великана.

"Проверить статус нежити".

Имя: Кловер. **Принадлежность:** Хаотичная Тьма.
Вид: Низкоранговая нежить. **Уровень:** 301.
Профессия: Слабый Зомби. **Слава:** 5.
Здоровье: 723,021. **Мана:** 50.
Сила: 310. **Ловкость:** 150.
Мудрость: 5. **Интеллект:** 5.
Устойчивость: 10. **Удача:** -200.
Вера: -200.
Нежить, родившаяся из великана Кловера.

Огромное тело великана превратилось в зомби и сильно потеряло в своих физических способностях.

Из-за штрафа от того, что навык Вызова Нежити находится на 1-м начальном уровне, тело может сохраняться лишь в течение 3 минут 20 секунд.

Если оно получит кровь и плоть своего собственного вида, то продолжительность его существования может увеличиться.

Эффект саморазрушения!

Зомби-великан встал, но всё ещё колебался.

'Не считая его размера, он бесполезный. Зомби никогда не отличались активностью на поле боя'.

У Виида не было особых ожиданий от боевых способностей великанов, но их здоровье всё ещё было преимуществом.

'Будет замечательно, если я использую его для Взрыва Трупа'.

Все великаны были монстрами 700-го уровня. Они были крупными, сильными и имели высокое здоровье, поэтому, чтобы охотиться на каждого из них, нужны были десятки людей.

Однако дракон 700-го уровня мог уничтожить всю экспедицию лишь пролетев по небу и использовав атаку дыханием, ведь это было магическое существо. В дополнение к способности использовать атаки по широкой площади, у него была значительно увеличена сила атаки.

После своего опыта в качестве правителя пустыни, Виид рассудил, что действительная боевая мощь великанов находится примерно на 600-м уровне.

Проблемы при охоте на них могли бы возникнуть только из-за их высокого здоровья и Устойчивости.

"В атаку!"

Виид отдал нежити приказ.

"Куа куа".

"Килкил! Лорд Смерти отдал приказ".

Нежить начала атаковать ближайших великанов.

Зомби-великан всё ещё колебался, в то время как вурдалаки

уже прыгали на врагов. За ними следовала армия скелетов.

"Куаоооох!"

"Мерзкие зачатки тьмы. Я должен избавиться от того, кто испоганил мою кровную родню!"

"Вон тот человек использует грязную силу!"

Великаны сразу помчались к Виду.

Даже при том, что вокруг было множество северных игроков, глаза великанов смотрели только на Виида и нежить.

'Ничего себе... Хотя это побочный эффект, который я предугадал заранее'.

Некроманты!

У великанов было наибольшее отвращение к некромантам, которые превращали их родню в нежить.

Он также часто посещал интернет-кафе, связанные с некромантами Королевской Дороги.

- Я выполнил квест, но моя близость понизилась.

- Чем больше я охочусь, тем меньшему количеству людей я нравлюсь. Стражники пытались меня выгнать.

- У меня накопилось Бесчестье. Куда мне теперь идти?

- Если на дворе не ночь, то я не могу войти в город. Плак-плак.

Во время сражения некроманты являлись самой опасной профессией с самой большой враждебностью к себе!

Виид отдал приказ, и нежить быстро отступила к нему.

"Разберёмся с трусливыми червями".

Земля дрожала от топота.

Скелеты, использующие в качестве оружия кости, были растоптаны словно муравьи, вступившие в сражение со слоном.

Некоторые великаны проявляли сочувствие по отношению к их бывшему знакомому великану.

"Бедный Кловер. Покойся с миром".

Зомби-великан был уничтожен, но его тело было восстановлено вновь.

Это произошло благодаря эффекту от Кольца Истребления и Вечности!

Кольцо Истребления и Вечности.

Прочность: 30/30.

Защита: 25.

Кольцо Бархана.

Оно долгое время было окутано аурой смерти. Слабый разум не выдержит контакта с этим кольцом.

В этом кольце запечатаны кое-какие исследования нежити.

Ограничения: 650-й уровень.

2,000 Мудрости.

200 Концентрации.

Свойства: Поглощает магию.

Восстанавливает разрушенную нежить.

Доступно заклинание 'Разрушение'.

Мудрость увеличивается на 150.

Знание увеличивается на 100.

Стоимость маны для заклинаний некроманта уменьшается на 25%.

Если его носит лич, он будет поглощать некоторое количество здоровья всех живых существ в округе.

Оно не может быть потеряно.

Требует 8,000 Боевой славы.

Кости скелетов рассыпались и снова восстанавливались, но тем было трудно остановить великанов.

"Поднимитесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Нежити".

Вызов Нежити использовался снова, поднимая ещё двух зомби-великанов и сотню скелетов.

Он просто использовал быстрое увеличение количества нежити, поскольку она быстро разрывалась великанами.

Некроманта можно было назвать армией в одном человеке, но великаны не получали от нежити почти никакого урона.

'Необходимы как минимум рыцари смерти или личи'.

Виид многое прошёл, и поэтому был ко многому готов.

Некромант являлся сильной профессией, но его навыки были лишь на 1-м или 2-м уровнях.

Великаны игнорировали прячущихся северных игроков и стремились прямо к Виду.

"Давайте не будем прятаться, а просто поможем Виду".

Среди скрывающихся северных игроков находился Питон.

Рядом с ним был Пейл, который также прятался.

"Эй, народ".

Питон жестами показал им, чтобы они сидеть на месте.

Пейл прошептал тихим голосом.

"Просто оставайтесь на местах. Я не знаю, каков его план, но для нас всё плохо кончится, если мы вмешаемся".

"А?"

"Это же Виид-ним, так что нам не о чем волноваться".

"Разве мы не должны переживать из-за того, что они подходят к нему всё ближе?"

"Нет, понимаешь... у него очень широкое ви́дение ситуации. В голове Виида содержится бесконечное количество уловок. Так или иначе, Виид-ним ожидает от великанов именно таких действий".

"Вы уверены?"

Питон также слышал эти слова.

"У него всё схвачено. Он учитывает не только силу врагов, но также и силу своих союзников. Каждый раз, когда я думаю об охоте с ним, я покрываюсь по́том... Это человек с глазами на затылке".

Северные игроки выслушали их мнение в чате и решили выжидать и наблюдать.

Виид хорошо экипировался и использовал заклинание Вызова Нежити, поэтому, вероятно, ему нелегко было бы попасть в опасную ситуацию.

Великаны были крупными, но их противник был тараканом, который не умирал, когда на него наступали.

Виид усмехнулся.

"Хорошо, что им недостаёт проворности".

Великаны были разъярены, когда схватились с нежитью.

"Умри, мерзкая ошибка природы!"

Три великана протянули руки, чтобы схватить Виида. Критический момент!

Виид взмахнул своим плащом.

"Пространственное Искажение!"

Дзынь!

Вы использовали защитное умение Плаща Ада.

Пространство будет искажено для блокирования приближающегося врага.

Оставшихся зарядов для применения перемещения: 2.

Виид исчез и вновь возник в 5 километрах от этих трёх великанов.

- Насекомоеееe!

- Убейте егоооооо.

Крики великанов отзывались эхом.

Защитное умение Плаща Ада искажало пространство пропорционально размерам противников, что привело к тому, что великаны подлетели в воздух!

Магически стойкие враги могли этому сопротивляться, но великаны были беспомощны.

У великанов было огромное здоровье, но даже они умирали, если падали на землю. Игроки были напуганы видом падающих великанов.

"Куаааааx".

"Куда он падает? Туда?"

Они боялись, что от падения великанов с такой высоты образуется огромная воронка.

Ближайшие игроки бросились врассыпную, стараясь избежать этого, но великанов отбросило ветром, и они приземлились в отдалённом месте.

Кукукукунг!

Их смерть была неизбежна.

Великаны, преследующие Виида, увидели, что их родичи погибли, и стали кидать в Виида камнями и обломками зданий.

"Сдохни, ошибка природы!"

"Избавьтесь от него. Уродливое и злобное семя тьмы!"

Несмотря на то, что великаны не использовали навыки, у камней которыми они кидались издалека, была ужасающая разрушительная мощь.

Они немедленно убили бы игроков со средней защитой и здоровьем.

В Виида летели обломки, эквивалентные целому зданию.

Обычный игрок не смог бы этому противостоять.

"Это должно быть забавно".

Виид даже не мог сосчитать какое к нему летит количество обломков.

Это были Броски Камнем 1-го продвинутого уровня.

Виид посмотрел на рассеянных повсюду великанов.

Он резко подпрыгнул, чтобы избежать камней.

Было мнение, что у некромантов слабое тело.

Обычно они не вкладывали очки в такие характеристики как Сила и Ловкость, поэтому им было трудно пережить близкое

столкновение с монстрами.

Булыжники крушили здания вокруг него, но сам Виид оставался невредим.

"Вах, посмотрите на его движения".

"С ума сойти. Человек не способен на подобное".

"Присмотритесь к его манёврам. Разве это вообще реально?"

"Это похоже на какую-то иллюзию".

Северные игроки восхищались им, разинув рты.

Виид не наносил никакого урона, но глаза игроков сияли. Они ведь так мучительно боролись против великанов!

'Как Виид-ним так может?'

Пейл нервно наблюдал за ним. Уклонение от камней, которыми кидались великаны, было захватывающим зрелищем.

Даже если бы у кого-нибудь была дюжина жизней, для него всё равно было бы трудно бросить вызов подобному.

'Это необходимо'.

Виид твёрдо верил в это.

Ваяние Мгновения!

Если он не мог избежать камня, то непосредственно перед тем, как тот его поражал, он останавливал время.

Он не использовал этот навык очень часто, но, естественно, тот был эффективен.

"Куоххх!"

Великаны безостановочно кидались камнями и обломками строений.

Виид привёл великанов к области, где было накоплено

множество трупов.

Нежить перетащила трупы, рассеянные повсюду в крепости, в одно место.

И вот великаны дошли до нужного места!

"Взрыв Трупа".

Самая мощная атакующая магия некромантов.

Кукукукунг!

Сила взрыва зависела от количества здоровья трупа.

Виид собрал в одном месте всю свою оживлённую нежить и зомби-великанов.

Здесь также накопилось множество трупов северных игроков. Он выбрал то самое место, куда упали те три великана.

От его заклинания взорвалось сразу множество тел.

Тело великана Алекса взорвалось.

В радиусе 43-х метров был нанесён урон, пропорциональный его здоровью.

Взорвалось большое количество трупов!

Диапазон взрыва увеличен.

Добавляются дополнительные эффекты ошеломления, замешательства, яда и опрокидывания.

Навык Взрыв Трупа поднялся до 2-го начального уровня.

Разрушительная мощь увеличивается на 6%, а диапазон расширяется.

Хотя его навык был лишь 1-го уровня, его мощь была огромна.

Северные игроки ощутили землетрясение.

"Э-это..."

"Что это за магия?"

"Хватайтесь за что-нибудь!"

Гигантский взрыв!

До сих пор ещё никто не видел такого крупного Взрыва Трупа от некроманта. Виид без остановки произносил заклинания, взрывал тела и вызывал колоссальные взрывы. Великаны были сметены взрывами и получили огромные повреждения.

Это был самый большой урон, который они понесли с самого начала борьбы с северными игроками!

Четыре великана погибло, а остальные были серьёзно ранены.

Боевое достижение! Вы 'перевернули вверх дном небо и землю'.

Была затронута целая локация. Единовременно было нанесено 7 миллионов магического урона.

Все характеристики увеличиваются на 1. Мудрость и Знание повышаются на 3 навсегда.

Максимальная мана увеличивается на 1,300.

Ваш уровень повысился.

Благодаря великому боевому достижению ваша Слава

увеличивается на 3,784.

Его уровень повысился, и он получил достижение от убийства четырёх великанов.

Благодаря высокому здоровью Взрыв Трупа нанёс 10-кратный урон. Однако уровень мастерства Виида всё ещё был низким, поэтому для него было невозможно убивать великанов, если они не стояли близко друг к другу.

Было бы эффективней собрать вместе ещё больше великанов, но для этого понадобилось бы активное сотрудничество с северными игроками.

Собрать великанов в одном месте было сложно, но также он должен был отправить северных игроков подальше.

Этот успех являлся результатом его компромисса.

"Поднимитесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Нежити".

Виид снова использовал заклинание Вызова Нежити.

Он продолжал расходовать ману для вызова нежити.

Рассеянные повсюду трупы поднимались в качестве нежити.

Сотни низкоранговой нежити побежали на великанов.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 5: Меч Лоа

Резкое изменение ситуации!

Некроманты получали такие штрафы как снижение физической силы, но зато у них были трупы, которые могли использоваться в качестве подчинённых или для вызова мощных взрывов.

"Грррр".

"Килкил!"

"Я хочу пожевать плоти. Плоть!"

Скелеты помчались к великанам.

"Кукееек!"

Скелеты взбирались на тела упавших великанов и наносили им удары костяными ножами.

Ужижик!

Костяной нож сломан.

"Куеек?"

Чтобы и дальше бить великана, скелет наклонился и вырвал из своей ноги новую кость.

У великанов было могучее здоровье! Скелеты не могли их убить, но всё равно наносили урон.

"В атаку. Кости!"

У Виида были даже скелеты-лучники и скелеты-маги, использующие дальние атаки.

Пушушук.

Они пускали в великанов костяные стрелы и синее пламя.

"Куоох!"

Пустые глазницы нежити, созданной Виидом, светились синим светом.

"Куаах!"

Скелет с топором в каждой руке взревел!

Многие студенты и преподаватели колледжей исследовали различную магию и эффекты Королевской Дороги. Они применяли серьёзные теории и математические формулы. Существовал целый тезис, заполненный математическими формулами, способными усыпить огромные массы людей.

Если брать во внимание географическое положение, а также характеристики и магические навыки монстров и некромантов, то вызов нежити был особенно трудным занятием. Способности и характеристики тела также оказывали большие и мелкие эффекты на вызов нежити.

Но в целом, качество зависело на 75% от уровня мастерства и характеристик, и на 25% от качества трупа.

Конечно, тело кролика не могло использоваться для создания тёмного рыцаря или рыцаря рока. Это могло бы быть возможным для мастера-некроманта, но до сих пор не было ещё ни одного игрока, который достиг бы этого статуса!

Всё зависело от ситуации, но качество трупов влияло на качество нежити на ¼.

Трупы северных игроков были превосходны, поэтому появлялись довольно сильные скелеты, среди которых иногда попадались нежить-боссы.

"Я мастер плоти! Я хочу крови и безумной бойни!"

Но даже скелеты-боссы не наносили великанам большого ущерба!

"Призываю Рыцаря Смерти Ван Хока. Призываю вампира

Торидо!"

Ван Хок и Торидо появились из клубов возникшего чёрного дыма.

Они почтительно опустились на колени.

"Вы наконец встали на путь силы смерти, Хозяин".

"Я явился на вызов великого монарха".

Отношение к нему Ван Хока и Торидо, вызванных спустя долгое время, было почтительным. Будучи некромантом, он повысил свой контроль над нежитью.

Виид невозмутимо сказал своим подчинённым.

"У вас, парни, в ближайшем будущем появится много работы. Я теперь часто буду возглавлять легионы нежити".

Ван Хок, раньше бывший Командующим Легионом Нежити, не смог скрыть своих ожиданий.

"Вы окрасите Версальский Континент смертью? Рыцари смерти смогут свободно бродить где угодно?"

Безумие войны и смерти!

Рыцарь Смерти Ван Хок просто разрывался от обилия чувств.

Мощная армия нежити Бархана почти пожрала весь континент. Как только Виид стал некромантом, появилась надежда, что нежить наконец сможет пронестись по всему континенту.

"Нет. Это сложно и раздражающе. Как некромант, я просто хочу хорошо есть и жить. Я думал, что быть воином пустыни круто и чувствовал себя хорошо, но... когда я думаю о тех воинах, что я воспитал, мне становится больно".

Хестигер, ставший в итоге самым сильным на континенте, походил на сырой рамен.

"Континент... Принято считать, что чтобы стать великим

некромантом, нужно окутать его смертью. Я же достигну вершины некромантии, лишь ведя нежить за собой. И нет никакой необходимости распространять повсюду смерть. Версальский Континент итак является скотобойней. В Короле Арпен особенно часто звучат жалобы, что люди не могут нормально охотиться из-за зловония. Стоимость жилья упала. Вызывать нежить в радиусе 1,000 километров от Пухольского Аквапарка абсолютно запрещено".

Гильдия Некромантов в Море была отвратительным местом, снижающим цены на недвижимость! В этом отношении он ненавидел профессию некроманта больше, чем скульптора!

Повергнутые великаны начали подниматься, поэтому он перестал рассуждать вслух и применил умение.

"Усиление Нежити!"

Здоровье Рыцаря Смерти Ван Хока увеличилось на 6%.

Сила атаки увеличилась на 4%. Скорость передвижения возросла.

Заклинание Усиление Нежити являлось первым уровнем навыка укрепления!

Впалые глаза Ван Хока ярко загорелись.

"Что это, Хозяин?"

"Только что я сделал тебя сильнее".

"Лучше бы вы создали мне оружие или доспехи".

Виид мог использовать общее укрепление нежити и навыки экипировки, но в настоящий момент это не стало бы большой поддержкой.

Ван Хок был бывшим командующим Легионом Нежити, нежитью-боссом, а также какое-то время назад рыцарем бездны.

А Торидо благодаря постоянным квестам и охоте перевалил

за 500-й уровень.

'Если я хорошенько использую этих парней, прокачать некроманта будет легко'.

Решения Виида были твёрдыми.

До сих пор все трудности были для него ничем!

Его цель состояла лишь в том, чтобы хорошо есть и хорошо жить!

"Возглавь нежить".

"Слушаюсь, Хозяин. Но качество нежити не кажется мне таким уж хорошим".

Ван Хок начал жаловаться, поскольку видел перед собой практически одних скелетов. Ван Хок был сильным рыцарем, и если бы возглавил нежить, то смог бы улучшить их способности.

"Нет ли у вас каких-нибудь рыцарей смерти?"

"Не-а".

"Может, дуллаханов?"

"Пока что нет".

"Войска, которые я возглавлю, слабы. А враг слишком силён".

"Ты не должен выигрывать сражение. Просто поведи нежить. Принцип приманки".

"Приманки?"

"Мне нужно выиграть побольше времени. Я продолжу поднимать нежить, даже если их будут постоянно крушить".

"Гордость тёмного рыцаря... Я не могу отбросить гордость Бессмертного Легиона".

"Ты чувствовал много гордости в последнее время, терпя поражения? Твой череп настолько крепок?"

После становления некромантом Виид мог причинить Ван Хоку ещё больше боли!

"Торидо, высасывай из великанов кровь".

"Слушаюсь, Хозяин".

Торидо поспешно принял приказ. Он заметил, что это был лучший способ сохранить своё достоинство вампира-дворянина.

Благодаря появлению Ван Хока боевые возможности и здоровье нежити повысились. Они стали быстрее, а их здоровье увеличилось. Они стали сильнее как минимум на один ранг.

"Вперёд! Вдохните запах крови! Мы бессмертные существа".

"Кукикикит!"

Под руководством Ван Хока скелеты побежали вперёд и напали на великанов.

Не ведающие страха войска скелетов!

Нежить была довольно полезна в обычных охотничьих угодьях, но перебить могущественных великанов им было не под силу.

"Одна лишь гниль!"

"Трусы!"

"Куаааааах".

Великаны, пришедшие в себя после состояния ошеломления и потерянности, яростно топтали скелетов.

Из-за высокой враждебности, нежить была их первостепенной целью.

Естественно, в глазах великанов была жажда убить Виида.

Великаны, пострадавшие от Взрыва Трупа, не стали вступать в сражение. Их здоровье ужасно упало, поэтому они остались

позади и были защищены своими товарищами.

Нежить с недостающими частями тел взрывала себя в качестве дополнительной возможности нанести урон. Это означало что великаны действовали в ограниченном пространстве.

Виид послал шёпот Пейлу.

"Нежить сможет дать вам время. Лечите раненых и поскорее спасайте пленных.

- Пейл: Хорошо, я понял.

Пейл приказал северным игрокам спасать пленных.

Беллот, Хварен, Зефи, Сурка и Ромуна — все они возглавляли в экспедиции по отряду, поэтому их передвижения были быстры.

"Пора. Двигайтесь быстро".

Как только появился Виид, бремя на плечах игроков стало легче. От охоты устали даже некоторые северные игроки.

Пока великаны боролись против нежити, северные игроки побежали спасать пленников. Они проскочили между зданий и помчались к тюрьмам. Они ничем не рисковали.

Виид поднимал нежить, а командование ею оставил на Ван Хока.

Навык Вызов Нежити поднялся до 3-го начального уровня.

Кости скелетов стали прочнее.

Существует шанс придать вурдалакам способность более быстрого перемещения.

Из-за качества тел умение Вызова Нежити быстро повышалось.

Если использовать свежие морепродукты, то суп с лапшой и

морепродуктами получится вкуснее.

Конечно, это имело не такое уж большое значение на поле битвы, но скелеты всё равно были чуть более сильными.

Некроманты находили забавным наблюдать, как здоровье их скелетов увеличивается на 100 или 200 единиц. Многие игроки-новички накладывали улучшения на скелетов и зомби, которых поднимали. Скелеты были подчинёнными, которых вечно баловали.

"Призыв Скульптуры!"

Виид использовал Призыв Скульптуры для призыва Жёлтого.

Вы использовали Призыв Скульптуры.

Израсходовано 53,203 маны.

Скульптура была от него на огромным расстоянии, поэтому было потрачено огромное количество маны. Его полные 150,000 маны снизились до менее чем 30,000.

"Уммоооооо!"

Сердитый Жёлтый возник из окружающей его красной ауры.

Крепкое мускулистое тело выдавало в нём достоинство. Он был слишком крупным, чтобы называться коровой!

"Хозяин, кажется, вы слегка потемнели. Мне как-то тревожно".

"Такова жизнь. Никто заранее не знает, что произойдёт с ним в будущем. Я не мылся целый месяц".

"Уммоооооо. Один месяц — это нормально".

"Я тоже так думаю. Ты готов к сражению?"

"Сражаться страшно".

"Если ты хочешь прокормить своих детей, ты должен старательно работать".

"Понятно, Хозяин!"

Жёлтый, вызванный спустя долгое время, начал бить землю задними копытами.

Оживлённые скульптуры, созданные Виидом, могли стать сильнее. В случае Жёлтого, тот обычно был мягок, но когда сердился, показывал ужасающую боевую мощь.

"Хозяин, мне можно избить этих парней?"

"Тебе не нужно их побеждать. Просто убегай от них".

Виид забрался на Жёлтого и привлёк внимание великанов.

"Отвратительная ошибка природы!"

"Восхитительная говядина".

Великаны пытались схватить Виида и Жёлтого, но это было нелегко из-за их быстрых движений.

Быстрая скорость и трюки с изменением направления движения.

Виид и Жёлтый преследовались полудюжиной великанов.

Кунг кунг!

"Ошибка природы. Мясо!"

"Они мои!"

При каждом шаге громоздких великанов дрожала земля.

"Ты знаешь, что произойдёт, если они тебя поймают?"

"Я умру?"

"Если быть точным, тебя съедят. Они пожарят твою восхитительную мясную вырезку. Каждый кусочек тебя будет

отрезан и сварен, даже оставленный напоследок хвост".

"Уммооооо".

"Не ной. Найди в себе гордость. Ты же состоишь из лучшей говядины".

Жёлтый бежал через препятствия и здания словно мышь!

'Слишком плохо. Если бы великаны были хоть немного слабее, то я бы на них поохотился'.

Благодаря армии нежити северным игрокам стало намного легче выполнять этот квест.

В то время как великаны крушили нежить и преследовали Виида и Жёлтого, северные игроки спасали пленных, словно тараканы и мыши используя щели в стенах.

"Нет сомнений, что это квест сложности S-класса. Они все похожи на нечто подобное..."

"Я только что сражался по этому квесту. Хорошо уже то, что я не погиб".

Северные игроки пребывали в возбуждении. Они хотели без потерь закончить этот квест!

Виид подошёл к телам великанов, которые уже погибли.

"Захват Души!"

Вы получили душу великана Балросса.

Захваченные души позволяют вам изучать навыки нежити, а также увеличивают уже изученные навыки.

Он стал забирать души северных игроков и великанов, чтобы закончить квест Гильдии Некромантов.

Ему дали бы вознаграждение в зависимости от количества приобретённых душ, поэтому он собирал их из всех тел вокруг.

В этом и состояла необходимость в Жёлтом.

Собирая души, он повстречал авантюриста Чейза, спасающего пленных.

"Виид-ним, рад вас видеть".

"Да, я тоже рад тебя видеть".

"Вы прибыли сюда, чтобы помочь нам..."

Глаза авантюриста Чейза увлажнились.

Виид был занятым человеком, но всё же приехал сюда. Он увидел, что северные игроки находятся в критическом положении и отправился на помощь.

Виид проговорил воинственным тоном, будто кто-то попросил у него денег.

"Давай поболтаем чуть позже".

"Ах, я слишком недальновиден. В данный момент вы заняты, командуя нежитью".

"Вовсе нет. Я подъехал к тебе, чтобы ты поделился со мной квестом".

"А?"

"Я должен хорошо есть. Я тоже засуну сюда ложку".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Квест на спасение пленных из крепости великанов.

Виид смог выполнить его, как только северные игроки помогли всем пленных сбежать.

Квест Пленные Рабы завершён.

Из всех пленников, удерживаемых великанами, более чем

половине удалось безопасно сбежать.

Они готовы передать сокровища, которыми владеют, если вы отведёте их в безопасное место.

Слава увеличилась на 1,458.

Вы получили опыт.

В этом квесте вы достигли удивительного результата.

Вы первый на Версальском Континенте, кто охотился сразу на четырёх великанов.

Вы приобрели титул Охотник на Великанов!

Величественный титул, дарованный беспощадному охотнику на великанов!

Урон при нападении на великанов увеличится на 9%.

Также этот титул значительно повышает вашу славу на землях великанов.

В общей сложности погибло 800 игроков, но квест завершился успехом.

Выжившие игроки были взволнованы, но также и разочарованы.

"Слишком многие погибли".

"Хух... Это был очень трудный квест".

"Также велась телепередача... мы станем известными?"

"Конечно. Мы же были с Виидом. Теперь о нас узнают люди

во всем мире".

Виид поел еды, которую приготовили северные игроки!

"Спасибо, это всё благодаря Вииду-ниму".

"Ничего особенного. Я сделал это, потому что мог".

"Кухок, если бы вы приехали пораньше..."

"Ну, я был немного занят".

Виид не мог признаться, что он спал на ногах у Союн.

Группа мощной поддержки, Культ Травяной Каши! Как только миллионы игроков этой организации услышат об этом, они тут же повытаскивают свои мечи, чтобы ударить по нему.

'Если я пожалуюсь на её гарниры... я не представляю, в какой беде окажусь'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Выжившие северные игроки чувствовали себя несколько опустошёнными.

"Это так... Уфф".

"Ах. Мне очень плохо. Хотя я не хотел, чтобы становилось именно так".

"Точно. Даже на одного великана трудно охотиться".

"Мы получали огромный урон каждый раз, когда охотились даже на одного из них".

Игрокам едва удалось пережить спасение пленников и побег из крепости великанов. Но оглядываясь назад, они осознали, что так и не получили бóльшую часть трофеев с великанов.

Каждый раз, когда кто-то из игроков умирал, их друзья заботились об их имуществе. Однако они не подбирали предметы, падающие с великанов!

"Куоох. Мы оставили столько всего".

"С этим уже ничего не поделаешь".

Несмотря на победу, плечи игроков резко опустились.

"Я не получил шанса пособирать предметы. Виид-ним сказал оставаться в укрытиях".

"Ну это ведь была просто забота о нас? Тут ничего не поделаешь. Давайте просто будем довольны тем, что квест завершился успехом. Кроме того, нас показали по телевизору".

"Да уж".

Северные игроки вспомнили только что произошедшие события.

В то время как они скрывались среди обломков зданий, Виид бегал по всей крепости. Виид рисковал всем ради их победы, поэтому они не могли иметь к нему претензий.

Игрок по имени Луда рассмеялся и сказал.

"Возможно, Виид подобрал всё добро?"

"Эй, это же смешно".

Игроки, находящиеся поблизости, рассмеялись.

Они видели захватывающее дух зрелище того, как Виид рисковал жизнью, подвергаясь преследованию великанов. Хотя он действительно пробегал рядом с трупами великанов, когда его преследовали.

В головах игроков появились некоторые подозрения.

'Что, если это так...? Он действительно подобрал их?'

У них были сомнения, но не было никаких доказательств! А когда они вернулись в крепость великанов, чтобы подтвердить свои подозрения, все тела исчезли.

Правда была полностью сокрыта.

Однако сильные ноги Жёлтого несли в это время тяжёлую ношу.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Спасённые пленники выложили полезные ископаемые, добытые под крепостью великанов.

"Это всё, что мы имеем. Пожалуйста, примите их, нам они не нужны".

Их подарки блестели золотом.

Игроки, участвовавшие в квесте, получили по 20 килограммов золота и по пять слитков Мигриума.

Виид решил проверить статус этого материала.

"Проверить!"

Мигриум.

Прочность: 230/230.

Твёрдый металл, который можно найти только на землях великанов.

Не обладает магическими свойствами, однако очень прочен.

Из этого металла может быть произведено замечательное оружие и доспехи.

Материал для кузнеца 1-го класса.

Свойства: Способствует увеличению мастерства в навыке кузнечного дела.

Может использоваться в изготовлении тонкого оружия с высокой прочностью. Может использоваться в изготовлении уникальных доспехов с физическим сопротивлением.

Сияющий материал.

Уголки рта Виида немного приподнялись.

"Неплохо".

Если бы он использовал Мигриум для создания оружия и доспехов, то получил бы огромную прибыль.

Так как цель квеста состояла в спасении пленных, погибшим посреди задания всё равно засчитали выигрыш, и позже они получили бы свою долю награды. Однако они не получали опыта от охоты на великанов и были разочарованы тем, что не получили никаких боевых достижений.

"Я использую этот материал позже, чтобы увеличить навык Ваяния Времени".

Виид решил не использовать Мигриум понапрасну и отложил его для ваяния.

Если не привлекать Германа или Фабио, было бы трудно создать хорошую экипировку, которую он смог бы носить сам.

Зато как мастер ваяния, если бы он создал скульптуры с использованием Мигриума, то их эффекты были бы огромны.

"Хотя это будут сплошные расходы, если я потрачу этот материал на скульптуры".

Он совершенно не ценил ваяние! Его отношение к ваянию ничуть не изменилось, несмотря на то, что он стал мастером.

Несмотря на получение профессии некроманта, он всё равно мог использовать секретные техники ваяния.

Техника секущего ножа, Скульптурная Трансформация, Оживление Скульптуры, Призыв Элементаля, Ваяние Великого Природного Бедствия.

Пять секретных техник, плюс Воскрешение Скульптуры, которое он создал сам. И финальная секретная техника Ваяние Времени!

У него было множество навыков, но это не означало, что все они были сильны.

Если бы, когда он начинал играть в Королевскую Дорогу, он делал упор на количество навыков, то был бы мечником до 50-го уровня, магом до 100-го уровня, а затем лучником до 200-го уровня.

Меняя профессии, он мог таким образом стать универсальным персонажем.

'Я должен полностью изучить все пять секретных техник ваяния. Они мои основные навыки и наиболее прочная основа'.

Но даже атакующие техники ваяния не были так уж хороши. Это были навыки с дефектами.

Воскрешение Скульптуры вызывало серьёзное снижение уровней, в то время как Ваяние Великого Природного Бедствия могло использоваться лишь один раз в день.

И при этом он навсегда терял 20 очков Искусства, а все характеристики падали на 15% в течение трёх дней.

Эффект от Ваяния Великого Природного Бедствия вызывал смерть на большой площади, но было редкостью, чтобы монстры собирались в плотные большие группы.

Кроме того, бóльшую часть монстров выше 500-го уровня бедствия не убивали.

Однако ваяние могло кардинальным образом изменить ситуацию.

Если мастерство владения холодным оружием, стрельба из лука и вызов нежити были способностями, приносящими успех непосредственно в бою, ваяние было оружием, способным перевернуть всю стратегию.

Когда ваяние объединялось с другими навыками, оно могло вызвать невообразимое опустошение.

'Одна из причин, почему я выбрал некроманта... в том, что у скульптора есть некоторые уловки, которые могут

минимизировать недостатки некроманта.

В то время как Виид разразился злобным смехом, спасённые пленники обратились к игрокам.

"Поблизости есть безопасное место, которое скрыто от великанов. Это деревня, в которой мы живём. Мы отведём вас туда".

Виид и северные игроки удалились от крепости великанов и двинулись за бывшими пленниками.

Когда они шли к деревне, он пообщался со своими старыми друзьями.

"Виид-ним, вы мастер ваяния. Я рада уже тому, что просто знаю вас! Вы прирождённый труженик".

"Мои поздравления. То, что было в конце... Вы по-прежнему верны себе".

Похвала от Сурки и Ромуны!

Виид непринуждённо им ответил.

"Ну что вы, я и сам не ожидал чего-то настолько грандиозного".

Ирен рассмеялась, показав ямочки на щеках.

"Я видела вашу прекрасную скульптуру симпатичной девушки. Она вызывает ощущение чего-то домашнего... Скульптура, которую вы сделали, действительно важна для людей. Я думала, вы сделаете скульптуру в виде золотого диктатора или некроманта".

"А?"

"Если вы изначально собирались стать некромантом, то подобная скульптура увеличила бы эффекты этой профессии. Было бы потрясающе, если бы вы вырезали что-нибудь связанное с нежитью".

Он не рассматривал подобного!

Когда Виид подошёл к Беллот и Хварен, его лицо было бледным.

"У тебя всё было хорошо в последнее время?"

"Да, Виид-ним".

Прошло уже много времени с тех пор, когда он в последний раз видел Хварен, и она нежно ему улыбнулась.

Он разговаривал с Беллот, когда к нему подошли несколько человек.

Пейл представил ему этих людям.

"Виид-ним, это образцовые герои Гильдии Алых Крыльев: Терос и его товарищи".

"Приятно познакомиться".

"Это честь встретить Бога Войны Виида. Я некоторое время пробыл с северной экспедицией, но... действительно впечатлён я стал лишь тогда, когда с великанами стали сражаться именно вы".

Как бывший лидер престижной гильдии, Терос обладал огромной властью и влиянием. Но он склонил голову и приветствовал Виида.

"А какова цель вашего визита?"

Рассмеялся и спросил Виид. Однако в его взгляде улыбка полностью отсутствовала.

У него был колючий взгляд, каким он раньше рассматривал каждый дюйм Жёлтого!

"Вся наша гильдия... Мы хотели бы обосноваться в Королевстве Арпен.

"А?"

"Также я поговорил с несколькими гильдиями и друзьями на Центральном Континенте".

"А подробности?"

"Есть несколько гильдий, которые были повержены в войне и расформированы. Они увеличили свою мощь, даже находясь под пристальным наблюдением у Гильдии Гермес. Гильдии развалились, но люди... Те, с которыми мы связались, хотят переехать в Королевство Арпен".

"Сколько их?"

"Я должен связаться с ними для уточнения подробностей, но, если включить тех, кто близок ко мне, а также их знакомых, думаю, что наберётся около 1,000 человек".

Престижные гильдии, побеждённые Гильдией Гермес. В них состояли высокоуровневые игроки Центрального Континента.

"Королевство Арпен не запрещает людям входить в него. Так почему вы просите моего разрешения?"

"Ну... Это может показаться жадностью, но я хочу стать лордом и управлять небольшим участком земли. Конечно, я буду платить вам налоги".

Виид недолго колебался, прежде чем пожать руку Тероса.

"Королевство Арпен имеет много хорошей земли. Рыбы там плавают в живописных чистых реках..."

Зефи, стоящий неподалёку, избегал смотреть ему в глаза.

"Горы богаты природными ресурсами и достопримечательностями. Там часто встречаются охотничьи угодья, и где-то там сокрыто множество сокровищ Королевства Арпен. В этом нет сомнений!"

Пейл вздохнул, чувствуя стыд.

Терос не понимал смысла их действий и был счастлив.

"Так мы действительно сможем стать лордами?"

"Да. В Королевстве Арпен много вакансий на должность

лорда. И там много денег... Любой, кто имеет соответствующие способности, всегда только приветствуется".

В Королевстве Арпен было много деревень, у которых не было лордов.

Множество авантюристов и торговцев приезжали в Мору издалека, но не становились лордами, потому что не оседали на одном месте.

Пустовало много деревень. Как только число жителей увеличивалось, в них мог быть назначен лорд.

'Я могу управлять и сам, но... мне всё-таки нужны лорды и аристократы'.

Виид был главой многоступенчатой политической системы Королевства Арпен, будто находился на вершине пирамиды!

Если бы лорды стали расширять свои деревни, то налоги в конечном итоге увеличились бы.

Пока он официально принимал Гильдию Алых Крыльев, экспедиция прибыла в убежище, к которому их вели бывшие пленники.

Была обнаружена Деревня Дерик.

Тайное и мистическое открытие! Вы нашли деревню жителей земель великанов.

Новое открытие было добавлено в копилку вашего великого приключения.

Если вы поделитесь этим открытием с миром, то сможете прославиться.

Знание увеличивается на 2.

Проницательность увеличивается на 3.

Деревня с населением в 5,000 человек скрывалась в лесу.

Чтобы быть незаметными для великанов, жители не строили больших зданий и делали свои дома в земле.

"Дорогая!"

"Плак плак. С возвращением!"

Пленники и жители стали обнимать друг друга. Среди них были даже маленькие дети, поэтому это было довольно трогательное зрелище.

"Великаны, вероятно, хотят уничтожить этот город?"

"Думаю, что в будущем вокруг этого места сосредоточатся все основные события".

Северные игроки некоторое время любовались городом, а потом мгновенно разбежались.

Новый город на землях великанов! Они хотели поскорее изучить его.

Виид для начала отправился в торговый район.

Здесь стояли просто торговцы с лотками, оружейная лавка, лавка доспехов, продуктовая лавка, лавка мебели и так далее.

Он остановился перед торговцем сушёным мясом. Торговец чем-то походил на волка. Огромные животы торговцев вызывали подозрение.

"Что тут у вас?"

"Умм. Вы действительно путешественник из мира людей?"

"Да".

"Прошло уже очень долгое время с тех пор, как сюда заглядывали люди... Думаю, последним из них был путешественник по имени Лодсикер..."

Авантюрист Лодсикер!

Будучи авантюристом, он первым ступил на земли великанов. Виид получил связанный с ним квест от Хестигера, но ему это не нравилось.

'Как избавиться от этого квеста...? Я больше не хочу втягивать себя в подобное'.

Виид улыбнулся.

"Мда... Впервые слышу это имя. Вы продаёте это мясо?"

"Именно так. Попробуйте его хотя бы раз".

Торговец предложил ему кусок сушёного мяса.

"Проверить!"

Сушёное Мясо Акучака.

Мясо дикого животного.

Обладает превосходной текстурой. Может быть использовано в основных рецептах кулинарии. При охоте на Акучаков сила атаки увеличится на три.

Если часто его употреблять, ваше максимальное здоровье увеличится на 50 навсегда.

Продукт является специализацией Деревни Дерик.

Пищевой ингредиент 2-го класса.

"Умм. Великолепно".

С ним можно было приготовить отличные блюда!

Улыбка Виида стала шире.

Из-за охоты и квестов его умение кулинарии уже долгое время так и оставалось на 2-м продвинутом уровне.

Умение кулинарии улучшалось каждый раз, когда готовилась

и съедалась еда.

Он изучал различные ингредиенты и рецепты, но хорошие пищевые ингредиенты могли помочь ему улучшить своё умение.

Поэтому цель поваров была в том, чтобы скитаться по континенту в поисках новых рецептом и ингредиентов!

'Хорошо, что я не повар. Постоянно готовить еду сложно'.

Приготовление пищи не было таким уж простым занятием: повара часто страдали от травм запястий.

Рыба, фрукты и другие разнообразные товары, продаваемые в торговом районе, были очень хорошего качества.

"Сколько?"

"55 золотых".

"За большой кусок мяса?"

"Нет. Только за одну порцию".

"Хеок..."

Виид сглотнул слюну от такой высокой цены.

"Ээ... Вы слышали о Королевстве Арпен?"

"Я не знаю такого".

"Я его король".

"Если вы не будете покупать, то покиньте мой лоток. Не стоит говорить всякий нелепый бред. Я не уменьшу цену ни на медяк".

С жителями Деревни Дерик невозможно было торговаться.

Качество продуктов было хорошим, но их количество оставляло желать лучшего из-за природы земель великанов.

Именно поэтому жители продавали их по фиксированной цене. Причём, как только к ним приехало множество игроков,

цены начали повышаться.

'Я не могу не купить его. Так или иначе, это мясо увеличит моё умение кулинарии, а жители Версальского Континента выстроятся в очередь за моей едой.

Оно увеличивало максимальное здоровье, поэтому игроки стали бы его покупать даже по высокой цене.

'Стоит ли мне продавать его в 50 раз дороже через Торговую компанию Манауэ? Нет. Оно должно продаваться в 100 раз дороже'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Специализацией Деревни Дерик было мясо, фрукты, оружие и доспехи.

Кузнецы, сбежавшие от великанов, изготавливали оружие и экипировку из новых материалов, добытых из скал.

У них также были ловушки и длинные копья, которые помогали охотиться на великанов!

Те были полезны в охоте, но пользоваться ими могли лишь игроки почти что от 600-го уровня.

"Стоимость 100,000 золотых. Также есть такие, которые стоят более 200,000 золотых. Ловушки по тысяче золотых каждая".

"Продайте мне их, даже несмотря на то, что это слишком дорого. Потом я смогу окупить их некоторыми трофеями".

"Всё верно... Если мы будем удачливы, то сможем окупить их на охоте и в квестах".

"Покупая их, мы в любом случае экономим деньги".

Игроки, набежавшие в лавку оружия и лавку доспехов, устроили серьёзную дискуссию.

Некоторые магазины продавали новые товары, которые нельзя было найти на Версальском Континенте.

Здесь продавались нефритовые кольца, произведения искусства и ремесла, драгоценные металлы, специи, полезные ископаемые и алкоголь.

Цены были высокими, но торговцы могли поднять ещё бóльшие деньги, вернувшись на Версальский Континент и продав их.

Даже в сельскохозяйственной лавке продавались семена, их которых вырастали плодовые деревья высотой в 100 метров.

"Хорошие сделки".

Виид был удовлетворён.

При активной торговле доход Королевства Арпен значительно увеличивался. И как бонус, экономическая или технологическая мощь росла.

'Земли великанов. Однажды я завоюю и это место'.

Он строил по отношению к Королевству Арпен долгосрочные планы!

От местных жителей и бывших пленников, которых они спасли, были получены многочисленные квесты. В основном поступали запросы на борьбу с монстрами и месть великанам.

Северные игроки были истощены после завершения квеста в крепости великанов, поэтому они либо отдыхали, либо тщательно исследовали деревню.

Завидев Виида, жители подходили к нему.

"Спасибо за то, что спасли меня, злобный Некромант-ним".

"Благодаря Некроманту-ниму я смог сбежать от великанов. Вы отомстили им. Нежить, конечно, тревожит, но это лучше, чем великаны".

"Для человека вы обладаете огромной силой. Это правда? Я не верил этому, но сейчас я начал немного сомневаться".

Эффект Славы!

На Версальском Континенте у Виида было 300,000 Славы. И хотя между ним и Деревней Дерик до сих пор не было никакой связи, прибывшие игроки уже успели распространить славу Виида.

"Пожалуйста, продолжайте сражаться против великанов. Некромант-ним сумеет это сделать".

"Я мечтаю о мести. Пожалуйста, помогите мне. Если вы обучите меня магии, я отдам вам свою семейную реликвию".

"Я прослышал о кое-чём таинственном поблизости. Я занялся бы исследованием, но... что, если вторгнутся монстры? А я знаю, что они едят великанов".

При выслушивании жителей появлялись окна сообщений!

'Я не должен быть втянутым в квесты'.

Виид продолжал получать от жителей квесты сложности А класса. Иногда они предлагали даже квесты сложности S класса.

Просьбы об исследовании неизвестных областей были немедленно отклонены.

На землях великанов было бесконечное число квестов.

"Охухум".

"Умм".

"Хмм".

Питон, Приправленный Краб, Пейл, Ирен, Ромуна и другие члены отряда наблюдали за Виидом.

"Я не понял, мы прибыли на земли великанов, чтобы встретиться с Виидом или чтобы сбежать от него?"

"Мне нужно спрятаться".

Крупный Питон дрожал от страха, в то время как Приправленный Краб хотел куда-нибудь исчезнуть.

Ирен, Ромуна, Сурка, Пейл и другие чувствовали то же самое.

"Только не говорите мне, что сегодня мы отправимся на охоту".

"Почему нет? Если не считать того времени, когда он делает скульптуры, Виид-ним всегда охотится".

"Но теперь он мастер ваяния... Если не произойдет ничего необычного, он продолжит охотиться".

Зефи уныло проговорил.

"Он охотится даже ночью".

Они были его старыми друзьями, которые не могли убежать! Они собрались с духом и первыми подошли к Вииду.

"Я не против поохотиться, но только в течение одного дня. И это требование может быть увеличено лишь на три дня!"

"И нам требуется 10-минутный перерыв каждые четыре часа".

Питон и Приправленный Краб сходу начали выдвигать свои требования.

Пейл был боевым рабом и имел несколько заниженные требования.

"Я готов к оскорблениям, но постарайтесь придерживаться графика приёма пищи. Я не могу есть ячменный хлеб находясь в сражении. Разве мы не можем жить как люди?"

Их слова отдавали печалью.

В то время как они переживали, Виид был ошарашен.

"Вы думаете, что мы отправляемся на совместную охоту?"

"А? А мы не отправляемся?"

"Лично я действительно отправляюсь на охоту, но у меня ещё плохо прокачан навык Вызова Нежити. Я должен повысить своё

умение".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

После получения кучи информации от местных жителей Виид принял квест В класса.

Он проявил лояльность к своим товарищам!

Он мог бы взять их на охоту, но позволил им отдыхать.

Исследование подземелья.

В Деревне Дерик исчезают люди.

По слухам, где-то в деревне находится опасное подземелье. Единственная подсказка — усики насекомого.

Ради мира и стабильности деревни вы должны успешно очистить подземелье.

Уровень сложности: В.

Ограничения квеста: Более 100,000 Славы.

Награда: Признание жителей.

Получение полезных ископаемых в зависимости от общественных достижений.

Виид принял квест и получил усики насекомого.

"Мне не нужно уничтожать их всех?"

"Не нужно. Я не знаю навыков Авантюриста-нима... но, если будет трудно, то просто разберитесь хотя бы с несколькими монстрами. Я вознагражу вас полезными ископаемыми в зависимости от того, сколько монстров будет уничтожено".

"Я начну с нескольких из них. Не волнуйтесь, скоро всё будет закончено".

Виид говорил уверенно.

Обычно он испытывал трепет по отношению к квестам и должен был преодолеть множество трудностей для их завершения. Но теперь все эти трудности закончились.

"Сначала я должен просто приспособиться к своей профессии, а позже преимущества некроманта повысятся. Я предоставлю все сложные моменты оживлённым скульптурам".

Виид подкопил ману и вызвал Цербера.

"Куооох!"

Страж ада с тремя головами!

Рёва Цербера было достаточно, чтобы заставить слабых монстров окаменеть от страха.

Виид дал Церберу усики, полученные по квесту.

"Отыщи место, которое пахнет вот так, а потом громко лай".

"Гав гав!"

Благодаря Церберу он сумел бы найти вход в подземелье, спрятанное где-то в деревне.

Три головы вдохнули запах и стали обыскивать деревню.

Тем временем Виид снова накопил ману, потраченную ранее на вызов скульптуры.

"Нет никакой необходимости вызывать слишком много помощников. Призыв Скульптуры!"

После Цербера следующей вызванной оживлённой скульптурой стал Бахаморг! Бахаморг продолжил охотиться и делать квесты с Виидом, поэтому его уровень теперь был 588-м.

'Так как создание голема ужасно... я могу использовать Бахаморга'.

Для некромантов Создание Голема было неотъемлемым

профессиональным навыком.

Заклинания некромантов были намного слабее заклинаний обычных магов, за исключением Взрыва Трупа.

Големы играли большую роль в охоте и защите, поэтому являлись самым драгоценным богатством некромантов.

Однако Виид был знаком с боем и имел оживлённых скульптур. Поэтому уязвимость в ближнем бою у него отсутствовала с самого начала.

Виид, Жёлтый и Бахаморг последовали за Цербером.

"Гав гав!"

Цербер отыскал вход в подземелье в одной из стен.

Подземелье. Вы первый, кто обнаружил Зал Лабосов.

Награда: Слава увеличивается на 1,000.

Опыт и шанс выпадения предметов удваиваются в течение недели.

Из первого убитого монстра каждого вида выпадет редчайший предмет.

"Хорошо. Развернёмся по полной".

Виид поднял 10 воинов-скелетов и отправил их вперёд.

Далгурак далгурак.

Также он отправил вперёд грязевого голема, которого сделал, наложив Ауру Смерти на глину.

Несерьёзная армия, состоящая всего лишь из дюжины нежити.

'Теперь я могу не беспокоиться о ловушках и внезапных нападениях'.

Он следовал за нежитью полностью расслабившись.

Эффекты от Разрушения Скульптуры в крепости великанов всё ещё продолжали действовать.

"Куаааанг!"

Монстры появились в подземелье с рёвом.

Монстры, которых видели на Версальском Континенте впервые!

Они имели длинную как у крокодила морду и ходили на двух лапах.

Их поведение было подобно человеческому, но их рост был по крайней мере 4 метра.

"Охота! Появилась добыча, которую нельзя съесть из-за того, что она сгнила!"

Лабосы.

Эти два монстра с лёгкостью крушили скелетов, просто размахивая руками.

Виид посмотрел на них и начал анализировать.

'Великаны обладают 700-м уровнем. По умолчанию, это высокоуровневая область. Эта деревня, являющаяся укрытием, должна быть ниже. Если учитывать текущую силу... кажется, они примерно 600-го уровня. Мне не нужно изучать их слишком долго'.

Благодаря многочисленным приключениям, где он разбирался с монстрами, он мог быстро производить их оценку, несмотря на отсутствие какой-либо информации.

Виид отдал Бахаморгу приказ.

"Иди и сражайся".

"Понял, Хозяин".

Бахаморг вскочил на Жёлтого и помчался к лабосам, размахивая топором и булавой.

"Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока. Вызываю Лорда Вампиров Торидо!"

Рыцарь Смерти Ван Хок и Торидо также были вызваны!

"Помогите Бахаморгу в бою. Не прохлаждайтесь тут".

Цербер, который отыскал по запаху это подземелье, также вступил в бой.

"Куооох!"

Боевой клич!

Бахаморг использовал умение воина, которое увеличило его здоровье и защиту.

Два лабоса могли легко его одолеть, но он не был ранен ни одним из них благодаря своей сильной защите.

"Курурунг!"

Цербер рискнул укусить лабоса, однако тут же получил урон.

"Кенг!"

У лабосов была очень твёрдая кожа, но вскоре они должны были быть забиты топором и булавой Бахаморга. Если бы Бахаморг сражался с этими монстрами ещё некоторое время, то победил бы.

'Он действительно самая сильная оживлённая скульптура. Он будет большой поддержкой в этом подземелье'.

Виид всегда ваял существ с высокой прочностью и здоровьем, но благодаря Бахаморгу его уверенность возросла.

После того, как к нему присоединились Ван Хок и Торидо, здоровье лабосов опустилось за отметку в 30%.

"Ван Хок".

"Говорите, Хозяин".

"Ты сражаешься с полной отдачей?"

"Да".

"Сейчас ты кажешься медленным по сравнению с товарищами".

Глаза Виида светились, когда он терпеливо наблюдал, как здоровье лабосов падает за отметку в 20%.

Наконец, когда их здоровье упало до 10%, Ван Хок и Торидо отступили.

"Бахаморг, защищай меня".

"Понял, Хозяин".

Виид огляделся и медленно снял меч со своего пояса.

Он не был настолько осторожен, даже вынимая Демонический Меч Колдерима.

В случае с мечом дракона Красная Звезда, он не мог использовать его открыто и без страха. Если бы он продолжил использовать этот меч, то погиб бы от лап дракона.

Но Хестигер оставил ему другой меч.

Меч Лоа.

Это было сокровище эльфов и меч, который люди без смущения назвали бы лучшим мечом. У него было ограничение 650-м уровнем, и он был доступен только тому, кто отыскал наследство Хестигера в Пустыне Спокойствия.

Если бы он являлся домом, то Виду не пришлось бы завидовать квартирам-пентхаусам в районах Каннамгу и Хаанда.

Сурурунг!

Ясный и чистый звук.

Вы вооружились Мечом Лоа.

Близость к Природе увеличивается.

Ловкость увеличивается на 26%.

Все характеристики увеличиваются на 42.

Крупным монстрам будет наноситься тройной урон.

При нанесении урона, снижает максимальное здоровье врага наполовину.

При критических ударах защита противника будет снижаться на 7%.

Вы можете заимствовать энергию элементалей огня, воды, ветра и земли.

Защита увеличивается на 117.

При использовании навыков владения мечом, потребление маны будет снижено наполовину.

Ослабляет магическую защиту противника на 76%.

Искусство увеличивается на 35 благодаря красоте меча.

Вы можете использовать защитное заклинание 'Большой Лес'.

"Это первый раз, когда я его использую".

Он сбился со счёту, сколько раз у него чесались руки воспользоваться им в то время, когда он ваял скульптуры в Пустыне Спокойствия.

Это было как подарить солдатам шоколадный торт и не разрешать им есть его!

Виид безумно расхохотался. Он ударил лабоса, с котором

боролся Бахаморг.

Ваш меч вонзился в спину врага.

Быстрая и точная атака прошла успешно.

Критический удар!

Защита противника снизилась. Его здоровье уменьшилось на 3,481.

"Умм..."

В течение секунды Виид испытывал эйфорию.

Бахаморг наносил по 2,000 урона, в то время как у Виида вышло почти вдвое больше.

'Теперь я понимаю, почему люди берут с собой лучшую горную экипировку, поднимаясь в Гималаи'.

Теперь и у него была потрясающая экипировка.

Сила Меча Лоа была настолько огромна, что он мог забыть о том, что является некромантом.

После того, как история Версальского Континента изменилась благодаря приключениям Виида по квесту на финальную секретную технику ваяния, Хестигер стал героем и смог заполучить этот меч.

"Он роскошен. Теперь я буду использовать его".

Виид подался вперёд, даже несмотря на летящий в его сторону острый хвост.

'Теперь я могу отказаться от методов борьбы скульптора'.

И всё же его здоровье и мана были низкими, поэтому ему приходилось сражаться осторожно.

Характер скупца!

Также он должен был учитывать свою выносливость при размахивании мечом.

У такой небоевой профессии как скульптор имелись определенные ограничения!

Лучшим выходом, который он выбрал, было повышение его Упорства и Устойчивости, а также обеспечение защиты. Если бы он был так же беззаботен, как остальные его товарищи, то не стал бы таким сильным, каким был теперь.

Будучи скульптором, ему пришлось преодолеть серьёзные проблемы.

'Я больше не должен так делать. Моё общее здоровье возросло, но если у меня закончится выносливость, я не смогу использовать навыки. А вот моя максимальная мана и скорость её восстановления значительно увеличились'.

Он не имел такой же силы атаки как мечники или воины пустыни, но после становления некромантом он мог использовать множество навыков.

"Божественный Огонь!"

Прекрасный Меч Лоа загорелся красным. Атакующее умение от Богини Гестии!

Божественный Огонь окутал Меч Лоа.

Сила атаки огнём увеличится на 105-271 в зависимости от вашей характеристики Веры.

Божественный Огонь временно уменьшит мощь Вызова Нежити на 46%.

Нежить, находящаяся поблизости, каждую секунду будет получать урон.

Хуарурук!

Меч Лоа окутался огнём, и его сила атаки удвоилась. В то же время кости скелетов загорелись.

Скелетам было нанесено 603 урона от Божественного Огня.

'Точно так же, как для поедания риса необходима ложка — для охоты важна экипировка!'

Виид снова забыл о том, что стал некромантом, и ударил лабоса.

Великолепная атака!

Благодаря точному удару мечом и Божественному Огню, здоровье противника уменьшилось на 4,391.

Даже при том, что это не был критический удар, монстр получил огромный урон.

Количество урона зависело от брони монстра, его свойств и выносливости.

Виид использовал дополнительный атакующий навык.

"Хераимская техника фехтования!"

1-я последовательная атака прошла успешно.

Ловкость увеличилась на 20%.

2-я последовательная атака прошла успешно.

Сила увеличилась на 40%.

3-я последовательная атака прошла успешно.

Ловкость увеличилась на 40%.

4-я последовательная атака прошла успешно.

Разрушительная мощь увеличилась на 40%.

5-я последовательная атака прошла успешно.

Лабос был сожжён и погиб.

Хладнокровные движения!

Меч Лоа был лёгок, и Виид мог размахивать им в быстром темпе.

Как только монстр погиб, левая рука Виида рефлекторно дёрнулась вперёд.

Вы получили Сердце Лабоса.

Вы получили 3 куска Изысканного Мяса Лабоса.

Вы получили Ожерелье Бессмертной Мудрости.

Боевые трофеи.

Руки Виида дрожали, когда он получил это богатство.

'Бессмертный набор'.

Среди них как минимум был предмет набора с ограничением по крайней мере от 600-го уровня.

Ожерелье увеличивало здоровье, Силу, Мудрость и Знание. От этого в свою очередь увеличивались его характеристики, уровни мастерства и максимальная мана.

Оно могло по высокой цене быть продано на аукционе, а также было полезно при непосредственном ношении. Финансовый аспект не был единственной причиной его дрожи.

Он был первым, кто обнаружил это подземелье, поэтому он знал, что при охоте получит редчайший трофей. Уровень монстров здесь был близок к 600-му, поэтому это было нормально, что выпадали подобные трофеи.

'Урон этого меча огромен. В будущем моя скорость охоты станет намного выше'.

Он чётко ощутил, насколько сильнее стала его сила атаки в сражении.

'Если бы я был мечником... то эффект был бы больше. Или если бы я полностью овладел мастерством владения холодным оружием...'

Тогда было бы возможно нанести ещё больший урон Мечом Лоа.

"Кеоок!"

В этот момент один из выживших лабосов вырвался из-под контроля Бахаморга и ударил Виида своим хвостом.

Вы подверглись атаке хвостом. Временный паралич!

Ваше высокое Упорство минимизировало паралич до 0,4 секунды.

Здоровье уменьшилось на 7,325.

Сработал эффект экипировки Бархана. Был активирован Сосуд Жизни.

3,291 здоровья было изъято из хранилища.

Общее здоровье, оставшееся в Сосуде Жизни: 203,281.

Слабость!

Каждую секунду лабосом будет поглощаться 820 вашего здоровья.

"Хозяин, будьте осторожны".

Бахаморг и Цербер прикрыли Виида, как только он получил удар. Он передал сделанные из гелия Божественные Доспехи Рыцаря Герману, а сам в это время носил одеяние Бархана.

У него была очень высокая магическая защита, серьёзное ускорение регенерации маны и самое главное — оно увеличивало Мудрость и умение управления нежитью.

Его базовая защита была слабой, но благодаря Сосуду Жизни здоровье Виида понизилось незначительно.

'Да уж. Я просто должен побыстрее их убить, а не безмозгло радоваться силе атаки'.

Благодаря тому, что Виид был некромантом, он был переполнен маной, и поэтому применял навыки не экономя.

"Река Лавы!"

На этот раз он применил самое сильное умение воина пустыни.

Умение всё ещё было на 1-м начальном уровне и требовало повышения мастерства и практики.

Тем не менее, Река Лавы вырвалась из Виида и накрыла лабоса.

"Куооох!"

Лабос попытался поспешно выпрыгнуть из лавы.

Виид прищурился.

"Божественный огонь, Хераимская техника фехтования!"

Божественный Огонь не позволял Вииду получить урон от огня, вызванного Рекой Лавы, и он непрерывно атаковал лабоса в открывающиеся прорехи защиты!

Лабос, чьё здоровье было в критическом положении, больше не мог сопротивляться и умер.

Вы уничтожили двух опасных лабосов.

Вы приобрели опыт.

Мастерство владения холодным оружием увеличилось.

"Хорошо. Опыт... Он увеличился на 0,2%".

Виид был удовлетворён.

Это было охотничье угодье с сильными монстрами, и он получал двойной опыт.

"Я получил много опыта. Так как я качаюсь как некромант, я получаю опыт по максимуму".

Хотя у него были Бахаморг, Ван Хок, Торидо, Цербер и Жёлтый, он решил, что этого недостаточно. Виид использовал навык Вызова Нежити.

"Поднимитесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Нежити".

Лабосы, с которыми он только что боролся, поднялись в виде

рыцарей-скелетов.

Мастерство Вызова Нежити повысилось.

"Килкилкил".

"Кулкулкул".

Нежить была слаба, но на охоте это было лучше, чем её полное отсутствие.

В отличие от оживлённых скульптур, за которыми приходилось ухаживать, нежить не требовала отдыха и могла ускорить процесс боя.

Божественный Огонь вступал в конфликт с нежитью, и Виид решил использовать его только по ситуации.

Чем больше был уровень мастерства Вызова Нежити, тем больше увеличивалась Аура Смерти, что в свою очередь вело к повышению урона, наносимого Божественным Огнём. Поэтому это был замкнутый круг.

'Само собой, это отличается от того времени, когда я был только скульптором. Теперь я могу сосредоточиться на боевых навыках'.

Виид уже чувствовал изменения.

Будучи некромантом и имея полный набор Бархана, он мог охотиться безостановочно благодаря большому объёму маны.

В процессе освоения ваяния он накопил опыт в самых разных областях. Он поднял обращение с мечом и луком до довольно высокого уровня, а после получения Копья Грома Мьюла научился обращаться с копьём.

Во время странствий и квестов он поднял свои характеристики. У него были навыки воина пустыни и Божественный Огонь, дарованный Богиней Гестией.

Если бы при борьбе с лабосами возникла опасная ситуация,

он смог бы сбежать с помощью Ваяния Времени.

После сражения он мог поднять нежить, поэтому у него было много преимуществ.

В Королевской Дороге было много игроков, которые одновременно изучали меч, магию и элементалей. Те, кто в этом преуспевал, становились самыми успешными.

И Виид находился над всеми ними.

"Никто больше не сможет добиться подобного успеха".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Перед воротами Замка Арен.

Здесь собрались Лафей и остальные члены Гильдии Гермес.

"Твой уровень повысился за последнее время?"

"Кук. Я охотился в течение двух дней и получил лишь один уровень".

"Я не могу сходить в лучшие подземелья. Они слишком переполнены".

Игроки Гильдии Гермес болтали со своими знакомыми.

Один раз в неделю Лафей устраивал парад с участием проходящей через весь Замок Арен Гильдии Гермес.

Они завоевали Замок Арен в Королевстве Хэйвен в первые годы Королевской Дороги, поэтому это мероприятие проводилось, чтобы увеличить их моральный дух.

Каждую неделю город всё разрастался, и обычные игроки могли полюбоваться на Гильдию Гермес.

'Хмм... Их не то, чтобы много'.

Лафей чувствовал, что количество людей с каждым годом всё уменьшалось.

В прошлом это место было переполнено каждый раз, когда они проводили мероприятие.

Захватывающее зрелище престижной гильдии, проходящей через Замок Арен, показывало всем их великую славу.

Иногда после традиционной части они также шли зачищать подземелья, поэтому члены гильдии старались как можно чаще принимать в этом участие.

'В прошлом без труда собиралось 3,000 человек. Почему теперь здесь лишь около 500 человек?'

Лафей не выдавал своих переживаний и внешне казался беззаботным.

"Начинаем парад".

Лидеры гильдии шли по центру, ведя за собой остальных участников. Они шли по широким улицам Замка Арен, любуясь зданиями и людьми.

"Гильдия Гермес".

"Вах..."

"Им действительно нечем заняться. После объединения Центрального Континента они должны были задуматься об отправке на север".

"Разве ты не знаешь? Им опасно даже приближаться туда".

Здесь было много обычных игроков, наблюдающих за процессией Гильдии Гермес.

В прошлом в их глазах читались ревность и гнев. Теперь же они были полны грубости и высокомерия.

"Кук..."

Слышавшие их члены Гильдии Гермес, скрежетали зубами.

"Те парни явно не хотят жить".

"Оставьте их в покое. Они не настолько храбры, чтобы сказать такое открыто".

Гильдия Гермес могла легко смести несколько сотен людей, но они даже не дёрнулись.

Если бы они стали жестоко убивать обычных игроков, это привело бы к отрицательному рейтингу трансляций.

В прошлом подобные новости лишь показывали силу Гильдии Гермес. Теперь это было бы на пользу мятежникам и вызвало бы антипатию игроков.

Члены Гильдии Гермес должны были терпеть кучу несправедливых моментов, но из-за их действий в прошлом с этим ничего нельзя было поделать.

"Большинство из них — убийцы".

"Они жили недостойно".

"Сильные и опасные. А всё потому, что не получили образование в начальной школе".

Парад Гильдии Гермес продолжался, хотя им приходилось выслушивать приглушённые оскорбления обычных игроков.

'Это позор...'

У Лафея был такой характер, что обычно он не становился рассерженным.

Большинство из этих слов в основном были ожидаемы.

Даже поражение от Виида не стало для него полной неожиданностью.

Шансы Виида были малы, но Лафей знал, что тому вечно сопутствует удача.

Ведь действительно: Виид каждый раз использовал свою невероятную мощь и популярность, чтобы остановить наступление Империи Хэйвен.

'Даже если Королевство Арпен немного поднимется... Империя Хэйвен не падёт. Им просто не удастся откусить такой большой кусок, как Центральный Континент. Сейчас сто́ит поднять экономику и успокоить мятежников. Несмотря ни на что, Гильдия Гермес и дальше будет доминировать над Центральным Континентом'.

Он находился в процессе стабилизации расшатанной империи путём снижения налогов и предоставления свободы обычным игрокам.

На Центральном Континенте было скрыто множество разнообразных мифов, секретов и легендарной экипировки.

Гильдия Гермес завоевала обширную территорию. Их мощь была далеко не слабой, поэтому для их власти не было никаких препятствий.

Бороться с Королевством Арпен было трудно, так как оно получало необычайную поддержку игроков.

В тот день, когда он разрушит популярность Виида, захват всего Версальского Континента станет лишь вопросом времени.

Лафей считал, что если он будет выжидать и работать негласно, то сможет устроить всё также, как было при завоевании Центрального Континента.

Но теперь возникли затруднения, которых Лафей не ожидал.

'Это вполне допустимо. Но, несомненно, потом я вознагражу тех, кто остался лоялен'.

Лафей шёл по улицам с уверенным и жизнерадостным лицом.

Посреди улицы стояла исключительно симпатичная девчушка. Милый маленький белокурый ребёнок блокировал улицу, по которой шла Гильдия Гермес.

Маленькие дети вполне могли получить доступ к Королевской Дороге с разрешения родителей.

Конечно, они могли свободно бродить по городам, но охота и приключения им были запрещены.

И хотя на передвижение между городами для них существовали ограничения, маленькие дети могли перемещаться, используя телепорт, либо путешествуя по определённому маршруту.

И даже учитывая, что из-за ограничений они были лишены участия в сражениях, маленькие дети находили себе в Королевской Дороге множество занятий и приключений.

'Какой милый ребёнок'.

'Со временем она будет лишь хорошеть и превратится в красотку'.

На лицах членов Гильдии Гермес появились тёплые улыбки.

Они расправили плечи, чтобы выглядеть круче.

Лафею также нравились милые дети, поэтому он осторожно к ней подошёл.

"Привет, маленькая леди. Как твоё имя?"

Ласковый голос и статная внешность.

Лафей даже не сомневался, что ребёнок...

"Я ничего не скажу".

Девочка отказалась отвечать и отошла чуть подальше.

Лафей предположил, что она просто стесняется, и рассмеялся.

"Почему? Неужели Оппа такой страшный человек?"

"Нет".

"Тогда в чём дело? Разве я не могу сделать маленькой девочке хороший подарок?"

"Можете. Но я ничего не хочу".

Навскидку, девочке было около шести лет.

Гильдия Гермес и люди вдоль улицы заинтересовались разговором между Лафеем и девочкой.

"Твоя мама хорошо тебя обучила".

"Да. Моя мать сказала, что все члены Гильдии Гермес — мошенники".

"А?"

Ребёнок явно говорил с нотками превосходства.

"Моя мама сказала, что вы все — плохие люди. Она сказала мне не дружить с вами".

Из уст ребёнка прозвучало откровенное и шокирующее заявление.

"Когда я стану старше, я ни за что не буду похожа на людей из Гильдии Гермес!"

Улыбка Лафея стала какой-то натянутой.

"Ах... Я же не собиралась разговаривать с людьми из Гильдии Гермес.

Девочка вздрогнула и убежала, будто чего-то испугалась.

Члены Гильдии Гермес будто окаменели, в то время как наблюдавшие эту сцену зрители смеялись.

Лафей продолжил идти дальше, будто ничего не произошло.

'Разве нормально сталкиваться с подобным на улице?'

Внешне он был холоден, но внутри кипел.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 6: Запись охоты

"Виид-ним... Он просто ушёл".

"Мда... Иногда он действительно раздражает. Он не понимает сердца женщин".

Сурка и Зефи вздохнули. И не только они: Мейлон, Ромуна, Ирен и Беллот тоже смотрели на горы в отдалении с горьким выражением на лицах. Все товарищи Виида считали его бесчувственным.

Заботливая Ромуна спросила Беллот.

"Как там Хварен-ним?"

"Я не уверена, что всё нормально. Унни ничего не говорит".

"Она такая добрая..."

"Думаю, на её сердце большая рана".

С самого начала они хотели, чтобы у Хварен с Виидом было всё хорошо.

'Чёрт, он упустил прекрасный шанс...'

'Она ведь знаменитость. Его глаза точно какие-то неправильные!'

'На свете миллионы людей, мечтающих быть с ней. Почему она без памяти влюбилась именно в Виида-нима? Ну у неё и вкус...'

Им было трудно понять решение Хварен, но, в любом случае, они её поддерживали.

'Они не подходят друг другу'.

'Она не просто красавица. И такой красотке всё равно нравится такой скупец как он'.

'Виид-ним непростой человек. Он скряга, но трудолюбивый ремесленник'.

Зефи тоже признавал привлекательность Хварен, хоть и не стал бы озвучивать этого из-за Юрин.

'Такой девушки как она больше не может существовать. Такой человек как она не может быть создан за 2 минуты. Она является ведущей певицей в индустрии развлечений'.

Она участвовала в приключениях Виида и помогла основать Королевство Арпен.

Хварен думала, что Виида изменит к ней своё отношение, но в итоге тот погряз в отношениях с Союн.

С того времени состояние Хварен стало нестабильным и её пригласили стать лордом Империи Хэйвен.

Она полностью отделилась от товарищей Виида, но спустя долгое время снова присоединилась к ним на землях великанов.

Они весело провели время охотясь с Виидом, но теперь он ушёл так ничего и не сказав.

После размышлений о разрываемом девичьем сердце группа хотела, чтобы Виид по крайней мере с ней поговорил.

Хварен на долгое время уединилась на утёсах, а после возвратилась к своим товарищам.

"Унни..."

Беллот сочувственно на неё посмотрела, но Хварен только ярко улыбнулась.

"Что такое?"

"Ну..."

Беллот решила, что её радостное выражение просто скрывает под собой горькие слёзы.

"Унни... если тебе грустно — просто поплачь".

"Почему я должна плакать? Из-за того, что Виид-ним просто ушёл?"

Хварен заметила, что её товарищи на неё смотрят, и рассмеялась.

"Всё хорошо. Я понимаю, что он такой человек, который приветлив только к своей девушке! И это естественно".

Хварен прекрасно понимала подобные вещи.

'Она такая искренняя'.

'Мда... Вот это настоящее чувство...'

Её товарищи погрузились в свои мысли, но в это время она вытащила ноты и показала им.

"Благодаря Виду-ниму мне удалось написать их очень быстро".

"Унни, что это?"

"В данный момент я погружена в свои яркие эмоции. У меня получаются прекрасные мелодии и тексты. Разве они не производят глубокого впечатления? Виид-ним прямо-таки стал моей музой".

Группа на некоторое время затихла.

'Её боль слишком велика'.

'Разве это не схоже с одержимостью?'

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Навык Вызов Нежити поднялся до 6-го начального уровня.

Скорость восстановления здоровья нежити повышается.

Кости скелетов стали более крепкими, а связывающая их сила

возросла, тем самым снизив риск их разрушения.

Скелеты с низким интеллектом будут становиться опытными в групповом сражении.

Вера снизилась на 4.

Достоинство и Храбрость уменьшились на 1.

Виид продолжил создавать нежить из всех трупов подряд.

Когда его навык Вызова Нежити увеличивался, он неизменно получал штрафы к своим характеристикам.

"Это душераздирающе. Однако, в данный момент с этим ничего нельзя поделать".

Благодаря высоким Лидерству и Храбрости вы можете отдавать команды лидера.

Жёсткая Военная Дисциплина: Нежить будет поддерживать боевые порядки.

Количество разбредающейся нежити уменьшится.

Нежить типа воинов будет реагировать на команды быстрее.

После долгого времени лишений в качестве скульптора, как некромант он с легкостью стал получать особенности, связанные с командованием нежитью.

"Б.е.г.о.м. К.о.с.т.и."

Вииду не нужно было самому вести скелетов, так как у него был Ван Хок.

Отряд нежити из лабосов можно было назвать высокоуровневыми монстрами!

Виид и Бахаморг следовали за скелетами с прочными костями.

Их сила атаки и здоровье всё ещё были недостаточно хороши, однако они выглядели уже не обычной массовкой. В сражении они были лучше скелетов-лучников и скелетов-магов.

В то время как скелеты-воины нападали на лабосов, Виид и Бахаморг могли неуклонно сокращать их количество.

Используя ману разрушенную нежить можно было восстановить повторно. А как только мана заканчивалась, он ваял скульптуры.

"Будучи мастером ваяния... работать стало определённо легче".

Виид использовал на скульптуре навык.

"Ваяние Возраста!"

Скульптура начала стареть. Мимо неё текли десятилетия. После того, как свет исчез, скульптура начала производить впечатление антикварной вещи, прямо как старинная мебель из дерева.

Однако так как скульптура была сделана из металла прочнее стали, изменить её Ваянием Времени оказалось не так легко.

Прекрасная скульптура! 'Медведь, Укравший Бочку Мёда' был закончен!

Материал: Дадиум.

Скульптура, сделанная из металла, найденного на землях великанов.

Работа Скульптора Виида, достигшего наивысшего мастерства.

Работа, являющаяся объектом желания для каждого дворянина и богача.

Художественная ценность: 988.

Специальные Свойства: 'Медведь, Укравший Бочку Мёда' увеличит восстановление здоровья и маны на 23% в течение дня.

Максимальная выносливость увеличится на 20%.

Атака увеличится на 30.

Появляется возможность использовать навыки 'Бег Медведя' и 'Могучая Грудь'.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Текущее количество созданных Прекрасных скульптур: 146.

Слава увеличилась на 150.

Мастерство Ваяния Времени улучшилось.

Вы обработали новый материал. Мастерство Кузнечного дела увеличилось.

"Хмм. Неплохо".

Благодаря новым материалам, извлекаемым из недр земель великанов, навык Кузнечного дела повышался.

Раньше, как кузнецу, ему нужно было таскать с собой тяжелую печь.

Теперь он мог печь бататы на Божественном Огне, и ему стало комфортнее.

Если бы он использовал Божественный Огонь в течение долгого времени, то его Вера могла бы увеличиться, но её повышение было не особо значимым.

Для некромантов Вера была ничем иным как опасной силой.

Путешествуя в качестве скульптора, он не видел особых

эффектов от накопленной Веры.

Он лишь изредка получал благословение богини!

Навыки паладинов и священников получили бы значительные бонусы, однако для Виида она была бесполезна.

"Я не хочу жить, отказывая себе в плохих вещах только ради Веры".

Душа порочного и свободолюбивого короля!

"Проверить навык Ваяния Времени!"

7-й средний уровень Ваяния Времени (74%).

Начальный уровень: Ваяние Возраста.

Это умение увеличит возраст вашей скульптуры. Иногда благодаря возрасту увеличивается стоимость скульптуры.

Кроме того, этот навык защитит скульптуру от естественных повреждений в течение долгого времени.

Средний уровень: Ваяние Мгновения.

Мир остановится. Свет, ветер, люди - Ваяние Времени остановит всё.

Красота, выраженная в остановленном мгновении, будет потреблять большое количество выносливости и концентрации.

Для того чтобы увеличить радиус Ваяния Мгновения, требуется специальная энергия. Энергию можно получить, делая других людей счастливыми.

Энергия Мгновения расходуется очень быстро.

Частое использование этого навыка будет потреблять огромное количество выносливости и маны.

Продвинутый уровень: Ваяние Перемещения Во Времени.

В попытках оставить след в истории, вы путешествуете в древние времена.

Вы сможете получать уникальные квесты.

Однако принятие второстепенных квестов, не связанных с ваянием, будет караться огромным штрафом, если они изменят прошлое.

Энергия Мгновения: 7,281.

Текущее значение Ваяния Времени Виида было на 7-м среднем уровне!

Во время войны с Империей Хэйвен на севере его Ваяние Времени уже было на среднем уровне.

С тех пор он постоянно ваял скульптуры и использовал Ваяние Времени на охоте.

7,281 Энергия Мгновения, которую он накопил через квесты и действия в качестве короля, была большой величиной.

Конечно, он мог полностью её исчерпать, если бы столкнулся с опасной для жизни ситуацией в крупномасштабном сражении.

"Через какое-то время... я уже не смогу раскачаться в мире, где меня преследует Гильдия Гермес. Вперёд. Нужно обыскать здесь всё. Никто не должен уцелеть!"

Группа скелетов во главе с Ван Хоком быстро обыскивала пещеру.

Виид, Бахаморг, Ван Хок, Торидо и Цербер дружно атаковали, как только замечали лабосов.

"Божественный огонь, Хераимская техника фехтования!"

С огненным мечом в руке он просто подавлял монстров!

Новые умение и меч демонстрировали замечательную боевую мощь.

"Этот навык владения мечом просто какое-то жульничество".

Хоть на нежити и было сложно разглядеть улучшение эффектов некроманта, его охотничья скорость заметно выросла.

Нежить же просто исполняла приказы.

Скорость его роста была удивительной даже несмотря на то, что он разделял весь получаемый опыт с Жёлтым, Цербером и Бахаморгом.

Нежить могла отыскивать монстров или обезвреживать ловушки, попадая в них, поэтому забот в бою стало меньше.

Когда он был только скульптором, он сознательно позволял себя бить, чтобы поднять свои характеристики.

В результате этой тяжёлой работы его характеристики увеличились, поэтому он чувствовал себя хорошо.

Теперь он просто истреблял всех монстров подряд.

Дзынь!

Великое боевое достижение!

Вы успешно провели серию убийств лабосов на охоте. Вы покорили подземелье.

Мудрость увеличилась на 1.

Это была далеко не скромная охота.

Благодаря своему уровню и умениям Виид бился с быстротой шторма и получил боевое достижение.

"Призыв Голема".

Виид решил прокачать своих големов, поэтому вызвал также и одного из них.

Как только эффекты от Разрушения Скульптуры закончились,

умение Призыва Голема вернулось к 1-му начальному уровню.

"Кууонг!"

"Сражайся с врагами".

"Куонг".

"Эй, ты же меня слышишь, да?"

Грязевой голем направился к лабосам.

Грязевой голем был разрушен.

"Они никчёмны".

Голем снова превратился в обычную грязь.

"Это не то умение, о котором я могу просто забыть. Мне придётся вызывать его постоянно. Он может носить мой багаж".

Время шло очень быстро!

Через два дня после того, как он вошёл в подземелье, он добрался до конца Зала Лабосов.

Дзынь!

Вы прибыли в Гнездо Королевы Лабосов.

Отсюда исходит липкая тьма. Все, кто приходит сюда, встречают здесь свой конец.

Слава увеличилась на 20.

Виид ворвался в гнездо королевы вместе с 240 скелетами.

Люди, эльфы и гномы висели на стенах и потолке, связанные

чем-то напоминающим паутину.

В центре стоял большой котёл с кипящей водой, в которую как раз собирались бросить взрослого мужчину.

Королева Лабосов!

Лабосы походили на больших крокодилов, поэтому определить их пол было невозможно. Однако, как только королева заметила Виида, она закричала.

"Злоумышленники! Не вторгайтесь в моё священное пространство! Если вы хоть немного приблизитесь, я сварю вашего сородича.

Виид тут же ответил на слова королевы лабосов.

Он решил не слушать дальше слова монстра, и полностью игнорировал человека!

"Так свари его. Хорошенько свари".

"Что?"

"В мире полно людей. Даже прямо сейчас кто-нибудь из них где-нибудь умирает. От голода или болезни. Разве я могу спасти их всех?"

"Если ты человек, то должен попытаться спасти его. И если ты отступишь, этот человек сможет выжить".

"Нет. Я не доктор и не политик, заботящийся о спасении всех подряд".

"Подобные слова... В тебе должно быть хоть какое-то благородство. Разве ты не король одного из королевств людей?"

Слава Виида быстро распространилась по подземелью даже без его участия.

"Я не против. Убей его. Он всё равно никогда не платил мне налогов".

Слава упала на 35.

Бесчестье увеличилось на 2.

Если бы он был рыцарем с моральными обязательствами, то падение Славы было бы ещё значительнее.

Ему пришлось бы проходить сложные квесты и совершать добрые дела несмотря на скромное вознаграждение.

Иногда рыцари благодаря своим характеристикам могли являть чудеса, но они имели кандалы, которые сужали свободу их выбора.

Такая профессия как рыцарь не соответствовала Виду.

'В убыточных деньгах нет ничего хорошего. Я не вижу в этом преимуществ'.

Стремление к рациональной жизни!

Виид отдал нежити команду.

"Вперёд!"

После того, как Вызов Нежити достиг 6-го начального уровня, солдаты-скелеты стали довольно прочными.

Мастерство Вооружения Нежити было лишь на 2-м начальном уровне, поэтому воины-скелеты держали в руках лишь крупные кости.

Навык Вызова Нежити у Виида рос неимоверно быстро.

Скелеты-лучники использовали луки, сделанные из своих костей, и использовали их чуть более лучше.

Ван Хок размахивал двуручным мечом и повышал способности нежити.

"Начинайте стрелять".

Нежить начала приближаться к королеве лабосов.

"Всё-таки вы прервали моё приём пищи!"

Королева лабосов прилепила человека к стене и сделала глубокий вдох.

В этот момент её тело раздулось словно воздушный шар.

Её мышцы быстро росли, но Виид повидал множество вещей в своих приключениях.

Когда он столкнулся с Церковью Эмбиню, он трансформировался в медведя размером в 230 метров.

Не было никаких причин бояться монстра всего лишь 14-ти метров в высоту.

"Поток Земли!"

Когда королева лабосов использовала умение, рядом с ней появился поток грязи, похожий на щит.

Грязь ударила по скелетам и некоторые из них были разрушены.

"Вас нельзя есть. Поэтому я просто сокрушу вас всех".

Королева лабосов призвала длинный чёрный жезл и начала бить им нежить.

"Куек!"

Десятки скелетов не могли устоять перед её атакой, и их кости ломались.

"Вперёд, в бой!"

Под руководством Ван Хока нежить бесстрашно бросилась на поток грязи.

От грязи они ломали себе все кости.

Каждый раз, когда королева лабосов взмахивала своим жезлом, уничтожалось более дюжины скелетов.

"Стреляйте из луков!"

Скелеты-лучники и скелеты-маги пускали стрелы и бросали заклинания.

Но даже их атаки в большинстве своём блокировались проворным грязевым потоком.

Они не пробивали прочную защиту королевы лабосов.

'Она слишком большая. Когда тело растёт, физические способности тоже увеличиваются?'

Виид внимательно наблюдал.

Нежить могла восстанавливать свои сломанные кости, если ей поставлялась мана, но казалось, что в данный момент это не давало никакого серьёзного эффекта.

'Нежить всё ещё никчёмна'.

В Королевстве Арпен было много охотничьих угодий. Однако ему было трудно бросить новые подземелья, которые давали двойной опыт.

Кроме того, для быстрого поднятия навыка Вызова Нежити опасные сражения были необходимы.

Его мастерство понемногу увеличивалось бы, даже если бы он вызывал зомби и скелетов из кроликов и лис.

Но использование трупов хорошего качества в опасных охотничьих угодьях увеличивало темп роста его мастерства.

'Если бы Вызов Нежити был на среднем уровне, это была бы совсем другая история. В качестве скульптора я качался спокойно, но профессия некроманта совсем другая. Его удел — охота'.

Для магических профессий мастерство было очень важно!

И к тому же за выполнение квеста давали вознаграждение. Для других игроков охотничий стиль Виида показался бы неблагоразумным или невозможным.

Но у Виида были хорошие инстинкты, и он мог уйти, как только почуял бы опасность!

Как только королева лабосов убила более 100 нежити, глаза Виида ярко блеснули.

"Взрыв Трупа!"

Куа куа куа куанг!

Все трупы рядом с королевой лабосов одновременно взорвались.

"Куеок!"

Эта атака нашла лазейки в защитном умении королевы лабосов!

Виид умел правильно использовать магию.

"Оставшееся здоровье. Покажите мне его. Проверить состояние здоровья!"

Королева Лабосов Калладор.

Происхождение расы лабосов неизвестно. Во времена своего былого величия они питались молодыми великанами. Но после того, как растеряли свою силу, они начали пожирать людей, являющихся более лёгкой добычей.

Лабосы, охотящиеся на великанов, обладали хитростью и могли использовать базовую магию.

О большинстве из них в настоящее время позабыто.

Здоровье: 85%/100%.

Мана: 56%/100%.

'Она не получила больших повреждений'.

Виид предполагал нечто подобное, но урон от атаки был далеко не таким, на какой он рассчитывал.

Лабосы обладали бóльшим сопротивлением нежели великаны.

При отсутствующих эффектах от Разрушения Скульптуры его Мудрость была слишком низкой, поэтому у Взрыва Трупа был низкий урон.

'Но для охоты этого хватит'.

Виид огляделся.

Он искал Бахаморга.

Разрушенная нежить благодаря мане могла быть поднята снова, и Ван Хок с Торидо также были готовы влиться в сражение.

Экипировка, навыки и способность управлять боем у Виида также были велики.

"Познание Страха, Кровавый Туман, Роящиеся Большие Личинки!"

Виид использовал заклинания проклятия 2-го начального уровня.

Познание Страха ослабило мощь королевы лабосов на 3%. Каждую секунду она будет терять 240 здоровья и выносливости.

Кровавый Туман снизил обзор королевы лабосов.

Роящиеся Большие Личинки замедлили королеву лабосов, к тому же, если она будет оставаться на одном месте более 5 секунд, она будет отравлена.

Заклинания проклятия!

Уровень мастерства у них был низким, но все они были направлены на королеву лабосов.

Виид прокричал, используя Рёв Льва.

"В атаку!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Всеобщая атака нежити!

В разрушенные трупы вкладывали ману и восстанавливали, либо использовали их для Взрыва Трупа.

Виид охотился на королеву лабосов вместе с Бахаморгом.

Ваш уровень повысился.

Королева Лабосов Калладор, правящая Залом Лабосов, обрела вечный покой.

Благодаря великому достижению ваша Слава увеличилась на 530.

Харизма увеличилась на 3.

Сила увеличилась на 1.

Знание увеличилось на 1.

За зачистку Зала Лабосов и охоту на королеву он получил два уровня.

"Это было хорошее сражение".

Виид растратил всю нежить, но всё равно был доволен.

Королева лабосов, имеющая более чем 600-й уровень, не была лёгкой добычей.

Важной составляющей была помощь Бахаморга. Благодаря ему он закончил квест в подземелье очень быстро.

"Темп охоты определенно вырос. В простеньких областях я вполне могу использовать нежить".

В области использования подчинённых он был экспертом.

Он использовал нежить вне зависимости от того нападала она или взрывалась.

Обычные лабосы снова появились в подземелье.

Из-за двойного опыта Виид вполне мог начать охотился на лабосов снова.

Вероятность того, что он проведёт в подземелье неделю была высока. Однако теперь, благодаря повышенной скорости охоты, так делать не было никаких причин.

"Давайте отправимся в новое место".

Виид вышел из подземелья.

Когда он появился в Деревне Дерик, другие игроки либо отдыхали, либо получали различные сведения.

"Уже вернулся?"

"Не прошло и дня — его скорость зачистки подземелья невероятно высока".

Несмотря на это, игроки не выглядели удивлёнными. Виид казался им человеком, недостижимым словно небо.

Он отчитался о квесте сложности B-класса и пошёл собирать информацию о других квестах.

"Ходят слухи, что к нам направляется огромный великан. У него есть одна особенность. Он очень толстый!"

Задание по борьбе с толстым великаном!

"Я сегодня занят".

"Отыщите потерянное сокровище! На самом деле изначально оно принадлежало великанам, но потом было у них отобрано".

"Вы должны сообщить об этому кому-нибудь другому".

Виид не принимал квестов, требующих избавления от великанов.

Честно говоря, победа над великанами с помощью нежити была счастливой случайностью.

'Это возможно с привлечением всех оживлённых скульптур. Однако убить даже одного великана достаточно трудно, поэтому скорость охоты на них низкая'.

Если бы у него всё ещё были воины пустыни, которых он обучил во время квеста Нодуля и Хильдеран, то он смог бы зачистить земли великанов.

Он смог бы как завоевать великанов, так и свергнуть их.

'На данный момент нужно сосредоточиться на охоте. Приоритетом для меня является прокачка. У тех, кто хвастается своим высоким уровнем, нет даже зачатков порядочности'.

Виид как мог скрывал свой уровень. Он не показывал его ни Гильдии Гермес, ни другим игрокам. Независимо от мощи и влияния, у него всё ещё была гордость. Недавно он увидел, что на телепередачах игроки, достигшие 500-го уровня, пользуются большим спросом.

'Я буду игнорировать всё остальное и обгоню их!'

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Разрушение Подземелья Солладо!

Захват Зала Каньона Миктик!

Бойня в Логове Бейка!

Охота Виида на землях великанов была продана телеканалам по высокой цене.

"Он охотится, потому что стал некромантом?"

"Да, Главный Директор-ним. Разве это не свежие новости? Я купил пять видео его охоты".

"Всё как-либо связанное с Виидом обеспечивает высокие рейтинги, но... будут ли подобные видео охоты весёлыми?"

Руководители телестанций были настроены довольно скептично.

"Показ охоты сегодня и завтра. Просто охота на монстров в подземелье... Разве люди будут продолжать смотреть наш канал?"

"Это же Виид. Я купил его раньше других станций".

"Эксклюзив?"

"Нет, это не монополия. Я пообещал 60% от прибыли с рекламы... Будет выгоднее показать их как можно скорее".

"Хмм. Разрешаю. Посмотри, куда их можно вставить".

В то время как СТС Медиа тщательно готовились к показу, КМС Медиа начали трансляцию видео незамедлительно.

Редакционная команда из более чем 10 человек подготовила его очень быстро.

Каждый из них брал на себя три минуты видео, проверял ракурс и звук, а затем тут же передавал его.

Директор Канг был большим поклонником Виида.

"Передавайте быстрее!"

Каждый раз, когда они показывали Виида, рейтинги повышались, а каждый сотрудник КМС Медиа получал большую премию.

"Вероятность успеха до сих пор всегда составляла 100%. Разве не лучше не волноваться и просто наслаждаться результатами?"

"Точно".

"Виид не должен быть показан другими телестанциями раньше нас".

Они даже не смотрели содержание и просто делали экстренный выпуск.

Моральный дух сотрудников телеканала был очень высок, и с помощью заголовков на телеканале делались специальные объявления.

Регулярная телепередача, запланированная на этот час, отменяется, поскольку будет показано видео охоты Короля Виида в качестве некроманта.

Спасибо за ваше понимание и интерес.

Реакция зрителей последовала незамедлительно.

- Куа! Охота Виида-нима.

- Некро, некромант!

- Его одежда, должно быть, ужасно пахнет!

- Некромант Виид-ним покажет нам опустошение, подобное пришествию Бессмертного Легиона.

- Когда он был личом, его мощь также была большой. Сцены с орком Каричи пользуются популярностью, но, когда дело доходит до чистой силы, лич является лучшим.

- Сила? Это воин огня. Наличие большого количества нежити не означает силу. Они сильны лишь в группах.

Форумы, сначала преисполненные радостью и восхищением, вскоре погрязли в жарких дебатах.

К различным профессиям и расам Виида у многих людей был повышенный интерес.

Обсуждение Королевской Дороги быстро перекинулось на профессии.

- Теперь настанет бум на некромантов!

- Точно так же, как множество людей стали скульпторами, число некромантов станет огромным.

- Бум на скульпторов прошёл и теперь нас ждёт засилье некромантов.

- В настоящее время самая сильная профессия — это некроманты. Они как армия в одном человеке.

- Это применимо только к высокоуровневым некромантам. Разве ты не знаешь, как им трудно? Охотиться ими тоже сложно. Они не могут охотиться в составе отряда.

- Их выживаемость в два раза сильнее. Думаю, у них больше преимуществ, чем у любой другой профессии. Разве факт того, что сам Виид-ним выбрал эту профессию не является доказательством её мощи?

- Да, но они уязвимы для боевых профессий и убийц. Если те рядом, то для некроманта это верный конец.

- А нежить, значит, будет там просто отдыхать? Будучи пойманными в ловушку клетки из костей, они могут быть убиты Взрывом Трупа или проклятиями.

- Нет нужды волноваться из-за некромантов, если у вас есть экипировка, обладающая святой силой.

- На высоких уровнях реально очень сложно собрать все элементы подобной экипировки. А если надеть экипировку с сопротивлением чёрной магии, охотиться становится вообще трудно. Хотя богатым людям этого не понять.

- Самым сильным является чёрный рыцарь. Бадырей является самым сильным на Версальском Континенте. Вы признаёте это?

- Бадырей победил Виида в борьбе один на один. Вы признаёте это?

- Они должны сразиться. Лично я ставлю на Бадырея.

- Здесь сидят агенты Гильдии Гермес!

Посты на форумах начали разрастаться, а зрительские рейтинги увеличились.

И наконец!

- Не имеет значения, что он там делает. Я прощаю ему всё. Ведь он вырезал звезду Богини. О, Богиня.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

- Подразделение Каши из Ростков Бамбука, подходите сюда.

- Я хочу ощутить глубокий вкус травяной каши. Все сюда!

- Травяная каша...!

Форумы оккупировались подразделениями Травяной Каши!

- Наконец-то аргументы кончились. Травяная Каша!

- Нет других путей, кроме Травяной Каши. Травяная Каша.

- Это гораздо важнее, чем профессии. Травяная Каша!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

В СМИ видео охоты Виида транслировали в экстренных выпусках. Телеканалы рассчитывали, что благодаря Вииду зрительские рейтинги будут высокими, но всё равно не ожидали многого от простых видео охоты.

Сейчас был не старт Королевской Дороги, и охота не вызвала бы крупных изменений на континенте.

Охота просто являлась серией повторяемых действий по избиению монстров.

Правда, сейчас была охота в одиночку, без отрядов экспедиции, и подземелья были незнакомыми.

Однако рейтинги должны были быть выше среднего значения, и были выбраны лучшие ведущие.

Хан Сан-хо и Ли Дана завоевали популярность, комментируя передачи о Королевской Дороге в Интернете.

У Син Хе-мин и О Джу-Вана, образцовых героев телестанции, уже было множество других программ.

Зрительские рейтинги у Хана Сан-хо и Ли Даны также была высоки, поэтому вести эту программу доверили им.

"Директор проекта Ву-ним, программа как-то уж слишком проста. Охота в подземельях. И это что, всё?"

"Да. Вы просто должны показать видео".

"Это будет нетрудно. Видео Виида-нима транслируются почти каждый день, поэтому можно просто оставить их без комментариев".

Ли Дана был молодой 20-летней девушкой, но выбрала профессию похожую на рыцаря, вместо мага или священника, оказывающих поддержку на расстоянии.

"Сан-хо, ты разбираешься в некромантах?"

"Я знаю только несколько распространённых фактов. Я изучил их, просматривая давние видеоролики о Виде. Также я знаю, что у Гильдии Гермес есть Кробидьюн, но вообще, сильных некромантов не так уж много".

"Я тоже знаю не так уж много".

"Дана, а на каком уровне ты находишься?"

"Я 400-го уровня и как-то не замечала, чтобы некроманты шастали по всему континенту".

"Хмм. Значит, придётся быстренько разузнать о некромантах побольше".

В качестве подготовки к передаче они кратко изучили разную связанную с Королевской Дорогой информацию о некромантах.

А потом стартовала <Охота Виида>, которая превысила все пределы воображения.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Сцена началась с того, что Виид подошёл к Логову Бейка.

Первым начал говорить Хан Сан-хо.

"Логово Бейка. Находится к северу от крепости великанов. В тех краях преобладает гористая местность. Ландшафт сложен, а монстры опасны, поэтому там не охотился ещё ни один игрок.

"Значит, это будет первый раз, когда те места покажут зрителям?"

"Да, вероятно, это первый раз, когда кто-то войдёт в это подземелье. Около Деревни Дерик есть множество подземелий, куда можно пойти вместо Логова Бейка".

Ведущие сосредоточились на видео Виида.

Времени для подготовки к передаче было слишком мало, поэтому они разузнали о некромантах не очень много.

Проклятия, Вызов Нежити, големы и некоторые заклинания атаки и защиты.

Некроманты были просты, но ведущие не могли давать неверную информацию.

Кроме того, у них не было возможности лично поговорить с представителем этой профессии, поэтому им приходилось составлять свои мнения прямо на месте.

На этой передаче им нужно было импровизировать, поэтому они должны были всё быстро схватывать и быть остроумными. Однако эти двое ведущих специализировались на интернет-вещании.

'Его принцип охоты...'

'Охота некроманта не будет весёлой. Он будет просто наблюдать сзади за тем, как сражается его нежить'.

Передача началась с информации, собранной сотрудниками телеканала!

"Это неточно, но основываясь на информации, собранной игроками в Деревне Дерик, монстры в Логове Бейка примерно 550-го уровня".

"Уровень очень высок".

"Монстров, которые преимущественно населяют это подземелье, называют питчами".

"Я знаю этих монстров. Эти монстры могут мгновенно расправлять свои тонкие крылья, чтобы высоко и далеко подскакивать. Они ядовиты, и у них огромная выносливость и сила атаки... Кроме того, у них есть предрасположенность к коллективной охоте. И ещё они обладают интеллектом".

"Дана, вы действительно с ними знакомы?"

"Да. Всего месяц назад наша группа встретила их в горах и была истреблена".

У Ли Даны не было слов.

Группа из 10 человек в среднем 450-го уровня, включая её саму, столкнулась с питчами и была убита.

Она убедила себя в том, что ей не хватило сил.

Множество питчей внезапно появились из леса и начали атаковать их одного за другим.

"Ггеуг ггеуг ггеуг".

Питчи перед Ли Даной смеялись, хлопая крыльями.

Весёлая охота на монстров превратилось в издевательство над игроками!

'Одудук. Я хочу отомстить. Но вся наша группа была истреблена, неужели Виид сможет охотиться на них в одиночку? Кроме того, эти монстры могут использовать невероятную магию'.

Они встретили этих монстров блуждая под открытым небом. Однако Логово Бейка было буквально набито этими монстрами. Это различалось также, как уединённая деревенька от города.

Если бы Виид вошёл в это логово, то был бы убит питчами.

В голосе Ли Даны появились высокие нотки.

"Питчи — это монстры, которых нужно избегать при любой возможности! Они крайне опасны. Они — причина того, почему никто не входит в это логово".

"Однако Виид-ним..."

"Охота без сомнений провалится! Он просто умрёт там".

"С-серьёзно?"

На лбу Хана Сан-хо выступил пот. Он видел, что Ли Дана стала слишком эмоциональной.

'Возможно, охота Виида так и завершится. Но насколько верно, что он провалит атаку на логово? Разве мы смотрели бы это видео, если бы оно не принесло успех?

По правде говоря, они не знали результатов этой охоты, так как очень торопились начать трансляцию. Они не выяснили этого перед началом вещания, так как полагали, что охота завершится успехом. Однако появление питчей вызвало у Ли Даны бурную реакцию.

'Даже если Виид не погиб в конце, он, скорее всего, потерпел неудачу. Значит, это видео о том, как он просто поохотился на нескольких монстров?'

Тогда Хан Сан-хо взглянул на продолжительность видео.

'4 часа 48 минут? Оно не короткое. Значит, он точно охотился не на нескольких монстров'.

Продолжительность видео нельзя быть сбрасывать со счетов.

"Питчи — очень опасные монстры, поэтому я не рекомендую охотиться на них. Они являются одними из самых сложных монстров 500-х уровней. Конечно, если вы обладаете превосходными навыками, то вы можете попробовать поохотиться на них. Однако вы должны быть бдительными, и готовыми к тому, что ваша группа всё равно может быть истреблена..."

В то время как Ли Дана старательно объясняла ситуацию, Хан Сан-хо указал ей на продолжительность видео.

'Он смог на них охотиться?'

В то время как Ли Дана потеряла дар речи, Хан Сан-хо взял инициативу на себя.

"Итак, Виид наконец начинает охоту".

На видео Виид поднял грязевого голема и вызвал Ван Хока и Торидо.

Это были знакомые ведущим монстры. В Королевской Дороге каждый был знаком с этими двумя подчинёнными Виида.

"Грязевой голем. Его умение Вызова Голема кажется низким".

"В охотничьих угодьях низкого уровня големы полезны. Но некромант должен сделать их более сильными, чтобы использовать в охотничьих угодьях высокого уровня".

Ведущие сосредоточились на видео, не особо стараясь комментировать. Это было только начало передачи, и зрители больше интересовались поведением Виида.

'Как он собирается охотиться на них...?'

Ведущим также было это любопытно.

Виид был облачён в полный набор Бархана, а также рядом с ним находились Жёлтый и Бахаморг.

"Мы пойдём сюда".

"Уммооо!"

Желтый медленно исчез в пещере и вскоре возвратился.

За Жёлтым гнались две питчи!

Самая популярная оживлённая скульптура в Королевстве Арпен, Жёлтый использовался во время охоты в качестве приманки.

"Ггеуг!"

Когда питчи подлетели поближе, они заметили Виида, Бахаморга, Торидо и Ван Хока.

Они начали хлопать крыльями, останавливаясь и готовясь к сражению.

Они обменялись взглядами, прежде чем злобно улыбнуться.

"Ггеуг ггеуг!"

Они вычислили, что поохотиться на Виида, Бахаморга и двух других не составит труда.

Они были недостаточно разумны, чтобы развивать навыки или пользоваться магией, но они были очень сообразительны в вопросах охоты.

"Бахаморг, ты идёшь первым".

"Понял. Уааах!"

Бахаморг издал боевой клич, повысив здоровье и моральный дух союзников.

Меч Лоа!

Виид носил полный набор Бархана, но в качестве оружия использовал меч.

Божественный Огонь и Река Лавы.

Он напал на питчей этими навыками.

Характеристики Виида были заточены на нападение первым, и они не упали после становления некромантом.

Экипировка Бархана понизила его защиту, но при атаке он чувствовал себя уверенно благодаря Бахаморгу, отвлекающему на себя внимание большинства монстров.

"Хераимская техника фехтования!"

Он поразил тело питчи Хераимской техникой фехтования и Божественным Огнем.

"Прорыв!"

Ван Хок и Торидо бросились между дерущимися, присоединяясь к бою!

Торидо создавал иллюзии, превращался в летучую мышь и использовал проклятия крови.

Хан Сан-хо произнёс.

"Они хорошо сражаются. Как и ожидалось от Виида. При нападении Виид учитывает траекторию, комбинацию и вид атаки. Действия его подчинённых также удивляют".

"Да. Думаю, он сражается реально хорошо".

"Это не просто уровень и навыки. Его способность вычислять радиус атаки монстров превосходна".

"Согласна. Тела питчей практически не уворачиваются".

Он не позволял питчам разлетаться.

Потрясающая комбинация навыков Бахаморга и Виида.

Если питчи пытались сдвинуться вбок или назад, то там путь им блокировали Река Лавы, Ван Хок или Торидо.

Жёлтый при этом выжидал и нападал лишь по возможности.

Сражение, использующее преимущества пространства и скорости для одоления питчей!

"Они не подвержены панике и отлично реагируют на изменения в бою. Виид прошёл бесчисленное множество боёв и квестов".

"Но он не борется как некромант..."

"Он действует как мечник. Он носит одежду мага и при этом размахивает мечом. Это выходит за рамки здравого смысла. Ах, он только что использовал умение некроманта".

"Поглощение Яда. Он поглощает яд и превращает его в ману".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид и Бахаморг имели высокое сопротивление и лучшую экипировку, поэтому они меньше всего страдали от отравления.

"Во славу Королевства Арпен!"

Бахаморг храбро помчался вперёд, размахивая топором и булавой.

Его доспехи были типичными для воина, поэтому об обладал огромной защитой.

Его защиты было достаточно, чтобы выдержать пять-шесть интенсивных ударов питчей.

Ему немного недоставало силы атаки, но он бил своим оружием постоянно и это наносило питчам немалый урон.

При поддержке экипировки и навыков Виида двое питчей вскоре погибли.

Хан Сан-хо с изумлением проговорил.

"Охота прошла успешно. Оживлённые скульптуры? Даже с поддержкой одних лишь подчинённых он справился с охотой за довольно короткое время".

"Н-но... это не те монстры, которые умирают настолько легко.

На них начнут охотиться другие питчи".

Ли Дана на мгновение запаниковала. Виид и его подчинённые легко разобрались с питчами! Хан Сан-хо посмотрел на статус Виида, Торидо и Ван Хока и сказал.

"Эти трое не выглядят ранеными. Они отразили большинство ударов и не дали питчам даже шанса".

"Ах. Этого не может быть..."

Мировосприятие Ли Даны рушилось.

Трое питчей, с которыми она столкнулась, оставили ей ощущение того, что они сильнее боссов.

'Тут только двое, но как он смог разбить их настолько легко?'

Тогда Виид применил Вызов Нежити и поднял из трупов рыцарей смерти.

Рыцарей смерти называли цветом нежити! Они применяли навыки по своему собственному усмотрению, а их интеллект и здоровье были на высоте.

"Я вижу бессмертного командующего с властью над вечностью".

Рыцари смерти почтительно склонились.

Навык Вызова Нежити Виида был на 8-м начальном уровне.

Его экипировка, характеристики и уровень мастерства были оптимальны для его уровня некроманта. Это было результатом использования Ваяния Времени и постоянного вызова нежити в охотничьих угодьях.

"Ван Хок, бери командование".

"Понял, Хозяин. Они будут довольно полезными".

После приветствия нежити Виид, показываемый на экране, продолжил охотиться.

Вызов рыцарей смерти дал ему огромное вдохновение.

Как у некроманта у него была великая мечта завести себе десятки костяных драконов и рыцарей рока!

На уничтожение двоих питчей ему потребовалось приблизительно две минуты.

С рыцарями смерти ему потребовалось бы примерно такое же количество времени на уничтожение трёх питчей.

В отличие от скелетов, рыцари смерти использовали боевые навыки и их было нелегко разрушить.

Под руководством Ван Хока они храбро бросились на питчей.

"Атакуйте без колебаний. Я ваш хозяин. Вам не позволено даже умереть, пока я не дам на это разрешения!"

Злобный некромант!

"Нежить не может иметь никаких человеческих прав. Подчиняйтесь, пока ваши черепа не падут!"

Виид позволил атаковать только Ван Хоку и рыцарям смерти.

Уровень питчей был выше 550-го.

Для обычных людей, привыкших к безопасным охотничьим угодьям, они были трудными монстрами. Однако Виид прошёл множество полей сражений.

Ли Дана считала, что Виид не сможет справиться с этими монстрами. Но в отличие от новичков, между ними была большая разница, как между кислым и сладким.

"Это хорошие монстры для битвы. Попробуйте их на вкус!"

В прошлом он уже охотился на монстров 500-го уровня, исследуя Лабиринт Родерика.

Если бы Виид носил сейчас Божественные Доспехи Рыцаря, а не полный набор Бархана, то смог бы охотиться на них и в одиночку.

Смелое предположение!

"Меч Смерти!"

Рыцари смерти подвергались ударам монстров, разрушались и поднимались вновь. Однако они наносили большой урон, тем самым увеличивая скорость охоты.

"Поднимитесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Нежити".

Благодаря рыцарям смерти Вииду больше не нужно было использовать в качестве приманки Жёлтого.

Он отличался от других некромантов, тщательно подбирающих в бою свои войска и подразделения.

Виид и Бахаморг боролись на острие атаки, а всё увеличивающаяся нежить поддерживала их со спины и по бокам.

Даже если рыцари смерти разрушались, вскоре они поднимались вновь.

Виид рисковал в бою и по полной использовал силу атаки нежити.

5, 10, 25, 45.

С каждым новым рыцарем смерти время на уничтожение монстров сокращалось всё больше и было такое чувство, что трудным был лишь первый раз.

Продолжающие смотреть видеоролик Хан Сан-хо и Ли Дана лишились дара речи.

"Хах... Как это?"

"Ааа. Это абсурд. Я сплю".

Вместо того, чтобы вести себя как ведущие, эти двое сами стали зрителями.

- В-Виид!!!

- Как и ожидалось от Виида. Он проходил и приключения, и войны, но его охота бесподобна.

- Почему он сразу не начал играть некромантом? Я никогда не видел настолько мощной и быстрой охоты.

- Он старейший игрок Континента Магии. Всё кончено. Молитесь, Гильдия Гермес. Хотя, вероятно, это займёт какое-то время.

- Почему первая профессия Виида была скульптором, а не некромантом? Тогда мы все стали бы скелетами. Или просто валялись бы в виде скелетов.

- Члены Травяной Каши не боятся смерти.

- Бог Войны Виид и Культ Травяной Каши!

Режиссёры и редакторы улыбались, следя за форумами в режиме реального времени.

Не было практически ни одного комментария, обвиняющего ведущих в их заторможенности. Вместо этого комментарии были полны удивления и одобрения по отношению к скорости охоты Виида.

Виид увеличил число рыцарей смерти до 50, после чего стал вызывать скелетов-магов и скелетов-лучников для дальних атак.

Скелеты-маги в основном бросали заклинания огня и яда, которые наносили периодический урон.

"Двигайтесь быстрее, идиоты. Смажьте свои кости!"

Скелеты без отклонений двигались по прямой траектории и вступали в сражение.

Мало того, что Виид обладал мощнейшей экипировкой, так он ещё получил в квестах титулы 'Бессмертный Воин' и 'Великолепный Командующий Нежитью'.

Он безраздельно управлял и доминировал над нежитью, используя свои собственные силы.

Идеальный контроль на поле битвы!

Его лидерские способности были основаны на угрозах и диктатуре!

Неоднократное участие в охоте укрепило кости нежити и улучшило её экипировку.

Виид применил навык вооружения нежити 4 начального уровня и создал скелетам броню.

"Гелгелгелгел!"

"Поведите меня на путь смерти!"

Нежить бежала вперёд будто сумасшедшая.

Слабая нежить объединялась вместе, чтобы набрать максимальную мощь, и демонстрировала безжалостную агрессивность.

Безумство сражения!

- Вот так некромант. Спрошу прямо... разве такое возможно?

- Это возмутительно. Нежить обезумела. Они бьют монстров, пока не разрушатся, а затем нападают снова.

- Он решил зачистить всё логово?

- Питчи продолжают появляться. Но они погибают. И превращаются в нежить.

- Это пугает. Он реально топ-игрок Королевской Дороги. Я тоже перевалил за 300-й уровень, но он находится на абсолютно другой ступени.

- Его персонаж лучше моего. Без сомнений. Он более чем в три раза быстрее всех остальных некромантов.

- Зайдите в Зал Славы Королевской Дороги. Взгляните на охоту Кробидьюна. Его скорость очень низкая. И зависит от множества факторов. Даже если у него будет куча нежити, у него

всё равно уйдёт на сражение много времени.

- Обычно, когда сражается некромант, всегда имеются разбредшиеся скелеты!

Виид обладал таким могуществом, что вполне мог возглавить целую армию из нежити. Невероятная прокачка, основывающаяся на большом количестве подчинённых!

Он зачистил Логово Бейка на огромной скорости. Это была небольшая пещера, поэтому прохождение заняло лишь 4 часа 48 минут.

Поскольку количество нежити всё возрастало, повторяющиеся моменты были удалены и время трансляции было сокращено до 1 часа 20 минут.

А затем было Подземелье Солладо!

Нежить помчалась вперёд, и состоялась крупномасштабная битва.

Ван Хок шёл впереди, ведя за собой рыцарей смерти с армией скелетов.

Виид и Бахаморг сражались в центре.

Хотя он был некромантом, он не прятался позади, а атаковал монстров Мечом Лоа.

Шторм из ударов!

От его скорости захватывало дух.

Даже если там случались эффектные моменты, совершенно не было времени, чтобы их оценить или прокомментировать.

"Вперёд. Туда. Кости!"

Рыцари смерти и скелеты бросались вперёд, пока тела монстров не падали замертво.

Зрители погрузились в просмотр видеоролика и иногда начисто лишались дара речи.

"Хах..."

"Это сон. Думаю, это просто сон".

Ведущие не знали, что говорить, но реакция зрителей итак была на высоте.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 7: Возмущение Чжона Дюк-Су

Основание Империи Палос.

Объедините большую пустыню воедино.

Храбрые воины, вырвитесь из жарких песков. Вернитесь в земли с полноводными реками и восстановите славу Империи Палос.

Тот, кто захватит больше территорий, станет Императором Империи Палос.

Срок квеста — 1 год.

Уровень сложности: Территориальное превосходство.

Награда: Император Империи Палос.

Ограничения квеста: Только для воинов пустыни.

Восстановление Империи Палос!

Унринг, Бен и Эликс.

Напряжение отряда Тени Земли, состоящего из троих авантюристов, ослабло, так как они решили, что их проблемы закончились.

"Это финал. Наконец-то".

"Хух. Я совершенно не хочу получать больше квестов".

"Уровень сложности не имеет значения".

Скитаясь в поисках сокровищ по Равнинам Отчаяния, отряд лучших авантюристов континента явил миру Церковь Эмбиню!

Они блуждали по континенту по квестам, которые обещали

сокровища за восстановление Церкви Эмбиню.

Результат оказался нулевой, поскольку Виид изменил будущее, разрушив Церковь Эмбиню.

"Всё вышло хорошо, несмотря на то что наши деятельность была напрасна. Ведь всё закончилось во имя всеобщего блага".

"Церковь Эмбиню исчезла, и в целом это хорошо. Если бы мы получили её сокровища, весь континент погрузился бы в хаос".

"Учитывая сложность прохождения квеста, можно было ощутить, как ухудшается ситуация. Та история вполне могла затронуть в Королевской Дороге весь Версальский Континент".

После той истории Виид отыскал в южной пустыне Метапею.

Возвращаясь на Центральный Континент Тени Земли получили квест, касающийся двугорбого верблюда.

И сейчас цепочка из 14 квестов, связанных с Великим Императором пустыни, подошла к концу.

"На этот раз мы действительно настрадались".

"Ага. Я чувствую одновременно и печаль, и сожаление..."

Группа Тени Земли играла роль проводника.

Они водили молодых воинов пустыни, являющихся потомками Великого Императора, по охотничьим угодьям и заботились о них.

Используя силу убеждения, они объединили отчаявшиеся племена, погрязшие в бесконечных спорах, и отыскали сокровища, оставленные Виидом.

Множество раз Тени Земли хотели сдаться.

Поскольку большинство воинов пустыни, которых они воспитали, погибали или исчезали в песчаных бурях, выполнять квесты становилось всё рискованнее.

Дойти до конца квеста было бы невозможно, если бы не эти

сильные молодые люди, пришедшие из Королевства Арпен.

"Вы здесь ради квеста на Великого Императора?"

"Понятия не имеем. Всё это не имеет значения, пока у нас есть возможность много бороться".

"Тут будут сражения, но они будут опасны".

"Тогда я хочу присоединиться".

Пятый Меч и его ученики!

Они были храбрее воинов пустыни, превосходно владели холодным оружием и обладали большой силой. А ещё они были бесхитростны.

Унринг однажды сказал им.

"Ах, здесь будет лучше отступить".

"Вперёд!"

Они смело бросились в бой и были уничтожены.

"В дальнейшем мы должны увеличить уровень воинов. Они будут более живучи, если немного подкачаются".

"Когда эти дети станут достаточно большими, они узнают, как правильно сражаться".

Воины пустыни, которых они воспитывали, также были истреблены.

Также однажды между племенами пустыни произошёл один инцидент.

"Возникла конфликтная ситуация. Племена спорят по поводу того, кому управлять оазисом..."

"Хмм. Мы это решим".

"Изучите историю оазиса. Если вы наладите между племенами торговлю теми товарами, по которым они

специализируются, то всё станет хорошо".

"Я пойду и рассужу их".

И они вызвали между племенами пустыни войну.

Отряд Тени Земли чуть инфаркт не хватил, когда десятки тысяч воинов помчались друг на друга посреди пустыни.

Тем не менее, мужчины, пришедшие из Королевства Арпен, каким-то чудом достигли победы.

Были времена, когда казалось, что выиграть сражение совершенно невозможно, но они удивительно хорошо чувствовали воинов пустыни.

"У тебя есть нож?"

"Зачем?"

"Мне скучно".

Они сражались против воинов пустыни и делили с ними мясо и алкоголь.

Они делали это, чтобы получше познакомиться с воинами.

Благодаря Вииду во время квеста Хильдеран и Нодуля города пустыни с населением менее тысячи человек процветали.

Он установил отношения со многими городами пустыни и обучил воинов пустыни.

"Так или иначе Империя Палос скоро будет восстановлена".

"Хух... Точно".

"Квест на Великого Императора заканчивается..."

Отряд Тени Земли уже предвкушал радость от успешного завершения цепочки квестов. Но они не знали всей картины.

Где-то на континенте находился другой игрок, который получил другой квест, связанный с Великим Императором

пустыни.

Проигравшие в Пустыне.

Слава Империи Палос была похоронена под необъятным морем песка.

Воины пустыни затеяли восстановить Великую Империю.

Честь и борьба у этих воинов в крови.

Люди пустыни ждут того, кто обладает достаточной силой для прохождения пути Великого Императора.

Подстегните волю и решимость воинов пустыни.

Если вы пройдёте это испытание пустыни, воины пустыни будут готовы поднять свои мечи и последовать за вами.

Уровень сложности: S.

Квест пустыни.

Награда: Вы можете стать соучастником основания Империи Палос.

Ограничения квеста: Признание былых воинов пустыни.

Героический квест пустыни, принудительно навязанный Хестигером!

Группа Тени Земли об этом и не подозревала.

Виид, являющийся мастером ваяния и некромантом, мог отобрать у них последний глоток воды!

И он терпеливо ждал.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Пятый Меч.

Он надел вонючую волчью шкуру.

"Как она вам?"

"Она полна дикой красоты, Мастер".

"Хуху".

У него было 122 ученика.

Они возглавили армию из 350,000 человек и направлялись в область Айдерн в Империи Хэйвен.

"Там мы дадим сражение".

"Это действительно хорошая аналогия, Мастер".

"Ты что, поэт?"

"Кухухук. Это же Хэйвен. С ними нужно разговаривать кулаками и мечами, а не словами".

Пятый Меч испытывал гордость по отношению к своему мозгу.

'Нужно думать, перед тем как действовать'.

Это была его привычка ещё до Королевской Дороги. С раннего детства родители говорили ему думать, пока живёшь.

И он думал, когда вытаскивал меч, чтобы напасть на монстра.

'Должен ли я познакомить его со своим клинком?'

Он думал каждый раз, когда встречал сильного противника.

'Отрубить конечности, ударив в область плеч, боков и лодыжек. Я обязательно побью его'.

Область Айдерн в настоящее время управлялась малыми и средними лордами Империи Хэйвен.

Акры земли были поделены между теми, кто заработал достижения или пожертвовал Гильдии Гермес деньги.

"Уничтожайте всё!"

"Уаххх!"

Воины пустыни во главе с Пятый Мечом и его учениками пересекли Великие Равнины.

"Вторжение! Это вторжение!"

Это была небольшая область, которая оставалась в относительном мире ещё с тех времён, когда Центральный Континент был поделён между различными гильдиями!

Члены Гильдии Гермес вместе с Имперской Армией кинулись на равнины им навстречу.

"Атакующие заклинания! Когда приблизимся, пускайте стрелы".

С Великих Равнин собиралось огромное количество зерна!

Остаться за стенами крепости означало отдать большое количество еды воинам пустыни.

Пятый Меч и ученики в сельском хозяйстве ничего не понимали.

Пятый Меч подумал, наблюдая за врагами.

'Их силы разделены пополам? Хорошо. Тогда просто атакуем! Это рациональное и обдуманное решение'.

Имперская Армия была поднята второпях, к тому же к ней не присоединились лорды.

"Во славу пустыни! Сражайтесь как можно круче!"

"Я пойду впереди".

"Нет, впереди пойду я. Идущий первым является военачальником".

"Оруаааааах!"

После того, как Пятый Меч и ученики отдали приказ выдвигаться, воины на верблюдах тронулись вперёд подобно цунами.

Ку ку ку кунг. Куа куа куа куанг!

Атакующие заклинания бомбардировали равнины.

"Хийят. Вперёд!"

"Быстрее! Мы должны ударить первыми".

Воины пустыни мчались вперёд под градом магических атак.

Мысли воинов пустыни были подобны мыслям Пятого Меча и учеников.

Просто ударить по врагам!

Они смотрели прямо в глаза врагам и бежали на максимальной скорости.

Воины пустыни ударили по лагерю армии Империи Хэйвен словно стрелы, льющиеся с неба.

"Хахахат. Этот вкус битвы!"

Пятый Меч ворвался в ряды врагов и начал кромсать всех солдат, до которых дотягивался.

"Эй, парень. Я оставлю тебя лежать здесь!"

"Это ещё кто-кого. Подходи!"

Пятый Меч ударил рыцаря копьём.

Он ехал верхом на верблюде и пользуясь копьём или мечом вкладывал в удары всю свою силу. Блестящий навык, объединяющий тонкое чувство равновесия, мощь и техники владения оружием!

"Пощады!"

"Угх, полное разочарование".

Перед мощью Пятого Меча рыцари Империи Хэйвен падали словно осенние листья.

Его навыки были хороши, но также имелись различия и между верблюдами и лошадьми.

Ученики и воины пустыни сокрушили Имперскую Армию.

Основные войска Империи Хэйвен были сосредоточены на севере. На обороне относительно мирной южной области находились второсортные и третьесортные солдаты!

Вместе с армией боролись более 100 членов Гильдии Гермес, но они убежали, как только поняли, что ситуация стала паршивой.

Победа на Великих Равнинах!

Не погибло ни одного воина пустыни, в то время как было убито 40,000 Имперских солдат, а остальные были взяты в плен.

Даже Пятый Меч был удивлён.

"Неужели, причиной этому стала моя способность к руководству?"

"Похоже, так и есть. Мы добились своего, Мастер?"

"Мы бросили камень, и слон, похоже, пал".

"Умм... Когда полетели заклинания, я думал, что нас уничтожат".

Ученики также были изумлены.

Они боролись без подготовки, но результат оказывался в их пользу.

В частности, сейчас они добились подавляющей победы в крупном сражении!

"Я начинаю беспокоиться".

157-й Меч, которого выгнали из университета, сказал.

"Мастер, мы должны получить какой-нибудь совет".

"Точно. Нам нужно послушать слова умного человека".

Первый Меч и ученики воспользовались магической связью, чтобы поговорить с Алкантрой, одним из командиров Королевства Арпен.

Алкантра был превосходным командующим Империи Хэйвен, перешедшим в Королевство Арпен.

- Алкантра: Возможно... Эффект от внезапного нападения кажется крупным. Вероятно, это потому, что Империя Хэйвен не была готова к войне. В любом случае, если храбрые наездники на верблюдах доберутся до врагов, то любое защитное формирование окажется бесполезным.

157-й Меч перевёл его слова в простую речь.

"Кажется, наш метод работает хорошо".

"Хмм. Я слышал".

- Алкантра: Но это может стать проблемой в будущем. Гильдия Гермес может собрать на Великих Равнинах многочисленную армию.

"Значит, те парни вернутся в большем количестве?"

"Я это предвидел. Будет много страданий. А всё потому, что у них принято сбиваться в стаи".

- Алкантра: Воины пустыни сильнее Имперских солдат. Но у них плохая организованность. Если подразделение магов будет объединено с пехотой, то всё будет напрасно. Воины пустыни не смогут использовать своё преимущество, так как в них будет лететь магия, дистанционно сокращая количество воинов пустыни.

"Они будут поражать нас магией издалека?"

"Это причиняет много боли".

"Как нам с этим бороться?"

"Давай спросим и об этом".

- Алкантра: Вы должны подготовиться к долгой завоевательной войне. Вы вторглись внезапно, и поэтому добились большой победы, но будет ещё много битв.

Алкантра советовал, чтобы они убрали воинов пустыни с просторной местности, наподобие равнин.

Он в течение 30 минут говорил с Пятый Мечом и учениками о боевых порядках Имперской армии.

"Хмм. Спасибо за твои слова. Думаю, это поможет нам подготовиться к войне".

- Алкантра: Всегда пожалуйста. Если у вас будут ещё вопросы, пожалуйста, связывайтесь со мной в любое время.

Как только магическая связь была прервана, Пятый Меч глубоко вздохнул.

"Как много вы поняли?"

"Я не понял ничего, о чём он говорил. Его объяснения были такими длинными, что я задремал".

"Я тоже ничего не понял".

Пятый Меч и ученики собрались вокруг походного костра.

Здесь было огромное количество войск, а также военнопленных. Обширные земли!

"Мы можем стать настоящими королями?"

"Посмотрим. Я не был даже президентом класса".

"Вы думаете, быть лидером комфортно и легко?"

Пятый Меч и ученики пораскинули извилинами.

"Давайте спросим младшего, что делать дальше".

"Да, так будет лучше всего".

"У него всегда найдётся выход".

Пятый Меч послал шёпот Вииду, объяснив ситуацию.

"Что ты думаешь мы должны сделать?"

Ум Виида походил на суперкомпьютер, когда дело касалось денег или прибыли, поэтому он быстро нашёл ответ.

- Виид: Для старших будет трудно продержаться долгое время. Вокруг Великих Равнин находится не один город.

"Значит, мы погибнем в следующем сражении?"

- Виид: Не обязательно. В данный момент вы ведь истребили армию на Великих Равнинах?

"Да. Поблизости больше нет ни одного боеспособного солдата Империи Хэйвен. Все они засели в городах и замках".

- Виид: Лорды не очень сильны. У них хватает денег только на уплату налогов. Уничтожьте их всех.

"Захватить их?"

- Виид: Нет. Просто нападите и ограбьте".

"Ограбить?"

"Оххх... Захват и ограбление!"

Пятый Меч и ученики были в восторге.

Грабёж!

Это было крутое слово, которое понимали даже они.

"А затем? Мы должны будем выжидать и готовиться к войне с Имперской Армией?"

- Виид: Нет. Не делайте того, чего они от вас хотят. Заберите с собой военнопленных и отступите в пустыню.

"Мы выиграли сражение и захватили землю, и теперь должны будем уйти?"

- Виид: Вам в земле нет никакой пользы. Вы не можете даже построить дом, чтобы там жить.

"Верно".

- Виид: Начав старт с зерна Великих Равнин, используйте ресурсы и деньги для привлечения людей в пустыню. И ещё у вас есть много военнопленных.

"Они сдавались, так что я не мог их убить".

- Виид: Возьмите их и обучите как воинов пустыни. Как только ваши войска увеличатся, без колебаний вторгайтесь в Империю Хэйвен.

"Вторжение..."

Грабёж и вторжение!

Пятый Меч задумался над этим.

'Он произнёс много слов, которые я люблю. Это идеально правильная стратегия'.

- Виид: Это война воинов пустыни. Всё, что вы должны делать — это брать, а не удерживать.

"Такой простой путь! Но что, если они станут нас преследовать?"

- Виид: Имперская армия не сможет углубиться в пустыню. Тяните все ресурсы и людей в пустыню. Если у вас будут ресурсы и люди, южная пустыня будет быстро развиваться.

"Умм. Развитие... Хорошо. Скажи что-нибудь ещё".

- Виид: Зерна с Великих Равнин хватит, чтобы прокормить

пленников. Лучше накормить их и пристроить к работе. И если вы будете испытывать недостаток в ресурсах, наладьте морскую торговлю с Королевством Арпен.

"Торговля?"

- Виид: Еда, производственные и военные материалы. Обеспечьте всё это через торговлю с Королевством Арпен.

Виид хотел немедленно начать импортировать предметы роскоши в Королевство Арпен из области пустыни посредством морской торговли.

Королевство Арпен также должно было экспортировать товары, чтобы увеличить своё производственное развитие и разработку технологий.

Область пустыни стала бы наполняться военными поставками, которые были бы экспортированы с севера. А между тем можно было бы импортировать предметы роскоши, серебро, золото, животных и кожу.

Виид был хорошо знаком с областью пустыни, поэтому знал, сколько Королевство Арпен могло получить от подобной торговли.

Области пустыни требовалось много времени и усилий, чтобы развиться.

Если бы южная пустыня начала торговать с Королевством Арпен, то скорость её развития выросла бы в несколько раз.

"Это действительно поможет. Спасибо, младший".

- Виид: Да, восстановим Империю Палос...

'Да уж, старшие — это пипец'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Умм. Я получил два уровня".

Виид был очень доволен ростом во время охоты.

Он получал один-два уровня в день! Он легко достиг 462-го уровня. В то время как другие люди сказали бы, что это настолько быстро, что он сумасшедший, он думал о том, что уже множество игроков достигли 400-го уровня.

Люди ниже 100-го уровня проводили время в Королевской Дороге отдыхая и развлекаясь.

Это были игроки, которые просто исследовали Королевскую Дорогу и наслаждались ей в качестве хобби! К сожалению, большинство из них были игроками Культа Травяной Каши.

Но как только они достигали 200-го или 300-го уровня, они становились жадными.

Охота становилась забавой, и они чувствовали удовлетворение, качаясь и проходя квесты. И благодаря значительным достижениям в квестах их уровни переваливали за 400-й.

Значительную долю квестов они могли получать в небольших деревнях или областях.

Если они долгое время получали общественные достижения в определённой деревне, то жители восхваляли их как героев и ставили им памятники.

Они были захвачены весельем и не могли остановиться поднимать свой уровень.

Если бы кто-то из них стал топ-игроком Королевской Дороги в пределах 10,000, то смог бы хвастаться этим где угодно.

Больше не существовало стран, где не играли бы в Королевскую Дорогу.

Гавайи, Гонконг, Париж, Лондон, Нью-Йорк. В любом городе было возможно привлечь к себе большое внимание, упомянув Королевскую Дорогу.

Уровни делали их популярными и приносили деньги в любой точке мира!

Из-за квеста на финальную секретную технику ваяния

уровень Виида был в середине 400-х. Поэтому его нельзя было назвать высокоуровневым игроком.

Тем не менее, его сила отличалась от других игроков в середине 400-х.

У него было огромное количество характеристик и опыта в квестах.

У него было мало шансов наверстать те уровни, что он потерял из-за квеста на финальную секретную технику ваяния.

"Нужно пойти в более высокоуровневое место. Я должен быть сильным, чтобы стать истинным злодеем. Слабые злодеи заканчивают лишь в качестве пешек".

Учитывая прибыль от передач, положение Виида было неплохим.

"Я должен купить немного земли".

Помимо сбережений в банке, он мог получить прибыль от спекуляции землёй.

Днём, когда он хотел попить растворимого кофе, он шёл в банк на его районе в простой толстовке.

Главный зал! У кассы банка, предназначенной только для VIP-клиентов, он брал конфеты и кофе.

Он прослышал о бесплатных продуктах от дружелюбных банковских служащих.

"Кафешки требуют денег".

В прошлом он питался рыбой с прилавка с истекшим сроком годности, но теперь в этом не было нужды.

Даже если у него не было денег, он мог получать вкусняшки отсюда.

Даже если бы кредитная компания выпускала одни лишь кредитки, он всё равно смог бы получить множество других бонусов.

В прошлом у него не было залога для займа денег, и поэтому ему пришлось получить ссуду в 50 миллионов вон.

Конечно, Виид хорошо знал о том, что произойдёт, если он не сможет вернуть заёмные средства.

"Кстати об этом..."

Виид подумал об этом, бегая по охотничьим угодьям.

Ростовщики, преследующие его ещё со средней школы и требующие оплаты долга.

Он не мог забыть о тех ростовщиках, ведь они вызывали у него ужасные воспоминания.

"С тех пор много воды утекло... Позже, когда я стану более успешным, я отомщу им".

Деньги и власть.

Виид считал, что для его мести необходимо наличие денег и власти.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Каждый раз, когда Чжон Дюк-Су посещал районный супермаркет, он ощущал пристальные взгляды окружающих.

"Тот человек. Разве он не жалок?"

"Разве он не всегда ходит один?"

"Он часто носит костюмы, но не работает. Я никогда не видел, чтобы он шёл на работу".

Когда он был президентом корпорации, он ходил на работу в главный офис и сотрудники кланялись ему на 90 градусов.

Даже при поездках за границу все относились к нему, как к президенту крупного корейского конгломерата.

В роскошных отелях к Чжону Дюк-Су относились как к VIP-

клиенту, и он мог есть всё, что захочет.

Когда он посещал города, где строились новые филиалы, на ужин он всегда наслаждался роскошной кухней.

В южной Греции и Средиземном море он устраивал вечеринки на новых яхтах.

Он получил официальное разрешение от властей на превышение лимита на экспорт и в газетах часто упоминали о его успешном конгломерате.

'А что теперь? Всего этого не стало'.

Чжон Дюк-Су вспомнил свою былую популярность.

Он владел значительной суммой наличных, недвижимостью за рубежом и акциями в ГК Хосунг.

Ему хватило бы средств на всю оставшуюся жизнь, но он больше не мог оказывать влияние на ГК Хосунг.

Акционеры и сотрудники ГК разорвали с ним все контакты.

Даже если случался праздник, никто не присылал ему подарков.

'Даже если бы они послали мне что-нибудь вкусное, я не стал бы это есть'.

Чжон Дюк-Су положил рамен, груши и мандарины в продуктовую тележку.

Дружелюбная женщина-кассир заговорила с ним, когда он подошёл.

"Днём вы можете получить скидку. Если вы подождёте 10 минут, то сможете купить всё это по сниженной цене".

"Всё нормально. Я куплю всё сейчас".

"Вы уверены?"

"Давайте уже".

Чжон Дюк-Су ответил ей с высокомерием. Он был президентом компании, поэтому не собирался ждать 10 минут только ради того, чтобы сэкономить 3,000 вон.

Выражение уверенности и достоинства!

Однако женщина-кассир на этом не успокоилась.

"Вы пришли в магазин в такое время, потому что сейчас уходите на работу?"

"Нет".

"Значит, вы владеете бизнесом?"

"Нет".

"Ах. Ясно. Сочувствую".

Он почувствовал себя в какой-то степени раздавленным!

Чжон Дюк-Су покинул супермаркет и поспешил домой.

'Может, мне переселиться из этого района?'

В место, где никто из соседей не знает друг друга. В этом районе все соседи были слишком хорошо друг с другом знакомы.

'Тихий район'.

Он хотел жить поблизости от дома, где живёт его дочь.

Но действительность была такова, что он больше не был президентом компании, и мог лишь со стороны наблюдать за отношениями между Союн и Ли Хеном.

Он хотел, чтобы его дочь помнила его как владельца крупного конгломерата.

Он чувствовал себя очень несчастным, когда проходил мимо её дома, находясь в нелицеприятном положении.

'Мне было бы комфортно, если бы я уехал за границу... Но

тогда я уже не смогу вернуться в Южную Корею, чтобы увидеть свою дочь'.

Чжон Дюк-Су отправился домой.

'Поход в супермаркет оказался довольно раздражающим'.

Большинство блюд он заказывал на дом, но ему всё равно приходилось покупать простые бакалейные продукты.

'Я устал от чачжанмёна... И они замечают, что я заказываю только одну порцию'.

По пути домой Чжон Дюк-Су ворчал. И тут он увидел, что перед его домом стоит Ли Хен.

'Нет, это что, тот парень?'

Он был вором, укравшим его дочь.

'Но разве он не должен быть занят, охотясь где-то в игре? Он же полностью освоил ваяние'.

В настоящее время Чжон Дюк-Су перемещался между небольшими деревнями Королевства Арпен с повозками, полными товаров для торговли.

В Королевской Дороге различие между персонажами Чжона Дюк-Су и Виида было как земля и небо.

Жители района заговаривали с Ли Хеном, когда проходили мимо.

"Вы уже поели?"

"Да. У вас дома всё в порядке?"

"Ничего плохого не произошло... Всё благодаря вам".

Даже пожилые люди не могли просто молча пройти мимо Ли Хена.

"Разве сегодня не слишком холодно для выхода из дома?"

"У меня есть кое-какие дела. Бабушка, а разве сейчас не слишком рано для прогулок?"

"В последнее время я не могу избавиться от боли..."

"Пойдите домой и поешьте немного супа со свининой".

"Ты снова заказал его мне на дом?"

"Что заказал? Кто-то просто доставил его от моего имени".

При встрече с Ли Хеном пожилые люди смеялись, а их морщины разглаживались.

Он покупал им еду и дешёвую одежду с рынка. Он был более надёжным, чем правительство. Затем Ли Хен поздоровался с владельцем нежилого дома.

"Дом всё ещё пуст?"

"Ну... я назначил арендную плату, но никто не приехал на него посмотреть".

"Подождите месяц или два. И снизьте цену".

"Я уже снизил её..."

"Я слышал от агента по недвижимости, что многое в нём требует ремонта. Дедушка, который там жил, сказал, что дом находится в аварийном состоянии. Я готов отдавать вам за него 170,000 вон в месяц без дополнительных затрат.

"Что? Эта цена неприемлема. Я не могу снизить арендную плату на 150,000 просто потому, что мой дом не идеален".

"Вы отказываетесь? Вы раз и навсегда отклоняете моё предложение?"

"Эм... Что? Ну не обязательно прямо так сразу".

"Люди очень придирчивы. И я тоже. Будет нехорошо, если распространятся всякие слухи. Разве вам не придётся жить в этом районе в течение долгого времени?"

"Да. Хорошо".

Власть Ли Хена на районе была абсолютной! После этого с Ли Хеном поговорил пожилой мужчина, а затем ребёнок из детсада. Даже мэры и члены городского совета приезжали, чтобы пообщаться с Ли Хеном.

Всеобъемлющая власть в небольшом районе.

Глаза Чжон Дюк-Су сузились.

'Он обладает удивительной сообразительностью'.

Людям не составляло труда поговорить с мэром или членом городского совета.

Но было поистине необычной способностью общаться с кем-то настолько молодым.

'Он обладает способностью к привлечению людей. Причём не только в Королевской Дороге'.

Душа всего района.

Когда Ли Хен только начинал выслушивать жителей, некоторым людям было не по душе его существование, но теперь он нравился всем. Благодаря Вииду район стал более популярным и комфортабельным. Независимо от того были они богатыми или бедными, люди не могли негативно относиться к его воздействию.

'Но почему он стои́т именно перед моим домом?'

Чжон Дюк-Су оказался перед непростым выбором: приближаться к нему или нет. Тогда к нему подошёл пожилой мужчина и сказал.

"Вперёд".

"А?"

"О боже, вас, похоже, не научили манерам. Не позволяйте занятому человеку вас ждать!"

Он забыл, что пожилые люди этого района всегда были на стороне Ли Хена.

Если Ли Хен говорил, что ему не нравится какой-либо член парламента, против того сразу же начинали протестовать.

'Я реально не могу сдвинуться с места'.

Чжон Дюк-Су ещё какое-то время поколебался, прежде чем пойти к своему дому. Его плечи согнулись, а ноги практически лишились подвижности.

Но когда Ли Хен с ним заговорил, он вернул себе расположение духа.

"Сэр, не хотели бы вы поужинать сегодня вечером в моём доме?"

"Я запланировал поесть дома..."

Ответил Чжон Дюк-Су.

Он запланировал пойти домой и заказать чачжанмён или цыплёнка.

'Хотя я хочу этого...'

Это были блюда, от которых он устал, к тому же он хотел увидеть свою дочь Союн.

Чжон Дюк-Су попытался придумать хороший способ отказаться.

"Вы отказываетесь идти ко мне домой?"

"Именно так".

"Что я должен сделать? Я сказал вашей дочери, что приведу вас с собой".

"А?"

"Она попросила меня поужинать всем вместе".

Ли Хен хотел привести Чжона Дюк-Су на совместный ужин.

Ужин с его дочерью.

Уже в течение нескольких лет у него не было возможности увидеть её лицо или поговорить с ней за приятным ужином.

Это чувство было более драгоценным, чем любой из филиалов ГК Хосунг.

'Я отклонил его приглашение в прошлый раз. Но разве на этот раз меня приглашает не собственная дочь?'

У него участилось дыхание!

'Этот парень. Что ж, на этот раз я попробую'.

Если бы Ли Хен попросил его ещё раз, то он последовал бы за ним.

'Мой ответ должен быть хорош'.

Чжон Дюк-Су уставился на гору вдали.

Ли Хен широко зевнул и проговорил.

"Ну, если вы не хотите, то с этим ничего нельзя поделать. Вы, должно быть, заняты во многих сферах".

"Эмм... Точно".

У него не было никаких причин возвращаться в свой пустой дом.

Он просто поел бы рис и вошёл в Королевскую Дорогу.

'Просто ещё раз. Всего один шанс'.

Он мысленно попытался внушить Ли Хену предложить ещё раз.

"Но даже если вы заняты, разве мы не можем просто вместе поужинать?"

"Что ж, почему бы и нет?"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Кха-кха!"

Чжон Дюк-Су закашлялся, когда увидел блюда перед собой.

'Что это?'

Там были шашлыки на шампурах и жареные раковины.

Гарниры включали чапчхэ, сладкое и кислое тофу, солёные овощи и салат из черного кунжута.

//Чапчхэ — корейская праздничная закуска на основе крахмалистой лапши. Бататовую или иную восточную лапшу жарят с овощами, грибами и (или) мясом в раскалённом кунжутном масле, заправляют соевым соусом и посыпают семенами кунжута.

Также там был куриный суп с женьшенем и кимчи!

'Я ошеломлён этими запахами'.

Визуально блюда выглядели великолепными, но кроме того они ещё и испускали манящий запах.

Аромат восхитительных блюд!

Это недостаточно было назвать просто сладким вкусом. Слюна заполнила его рот сразу же, как только он вдохнул их запах.

Он захотел как можно скорее съесть их при помощи ложки и палочек.

Чжон Дюк-Су внезапно вспомнил случай, произошедший несколько лет назад.

'Моя дочь... Она хороший повар'.

Когда Союн была в больнице, он навещал её в свободное от работы время.

Она смотрела в окно и молчала, но он говорил с нею о том, сколько денег она будет иметь.

"Всё, что есть в ГК Хосунг. Капиталы и наличные деньги. Я передам тебе всё. Ты будешь самым счастливым ребёнком на свете. Поэтому, пожалуйста, поправляйся".

Каждый раз, когда он приезжал в больницу, он повторял, что оставит её с большим количеством денег. Он хотел вытащить её из больницы, чтобы она обрела большое счастье.

Однажды днём он увидел, как Союн заваривает в больнице рамен.

Вместо простой приправы она добавила в него колбасу, сыр и даже пельмени.

"Это выглядит восхитительным".

У Чжона Дюк-Су вырвалось это непреднамеренно, и Союн вручила ему тарелку рамена.

'Она отреагировала. Она дала его мне!'

С взволнованным выражением на лице он зацепил немного лапши палочками.

'Это рамен, который для меня заварила моя дочь'.

В тот момент, когда лапша оказалась у него во рту, он был поражён.

'Это яд!'

Острый, соленый, а затем маслянистый вкус. Пельмени были помяты и плавали на поверхности бульона, а их структура при жевании вызывала ужасные ощущения.

"Кухухум".

Чжон Дюк-Су заставил себя съесть их перед тем, как отложить палочки. После этого он позвонил своему секретарю.

"Эх. Действительно? Вы должны видеть меня прямо сейчас?

Да. Это должно быть по поводу экспорта продовольствия. Подготовьте соответствующие документы".

Чжон Дюк-Су встал со своего места.

"Дочка, у меня появились срочные дела, поэтому я должен уйти. Увидимся в следующий раз".

Он торопливо покинул палату Союн.

Теперь она была освобождена от запретов больницы и готовила восхитительные блюда.

'Самое время'.

Чжон Дюк-Су с взволнованным выражением взял палочки.

Он хотел попробовать куриный суп из женьшеня, стоя́щий перед ним.

Тогда Союн начала расставлять блюда из центра стола. Она сняла мясо с шампуров, а также отделила его от раковин и аккуратно поставила всё это перед Ли Хеном.

'Дочка... Моя дочка'.

Несмотря на то, что блюдо с мясом стояло не прямо перед Чжоном Дюк-Су, было очевидно, что он смог бы наложить его себе в тарелку сам.

Оно было на расстоянии всего в 15 сантиметров!

Но он просто подумал, что будет неприлично брать его палочками.

"Умм. Как хорошо".

Ли Хен поместил драгоценную еду в свой рот.

'Э-этот скверный парень'.

Чжон Дюк-Су выловил ложкой кусок курицы из супа с женьшенем.

'Умм... Это восхитительно'.

Он съел нежное мясо.

Куриный суп с женьшенем был отлично сварен и был полезен для тела.

В дополнение к куриному супу с женьшенем шашлык также был восхитителен. Его желание попробовать другие гарниры стало сильнее.

Но было похоже, будто через стол протянулась невидимая линия, которую он не смел пересекать.

Кроме того, у курицы в его супе была лишь одна нога.

'Неужели то, что мне положили только одну куриную ножку, что-то означает?'

Чжон Дюк-Су уставился в тарелку Ли Хена, в которой плавало три куриных ноги.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 8: Ловушка Виида

Навык Вызов Нежити поднялся до 9-го начального уровня.

Здоровье нежити значительно увеличилось. Кости скелетов собираются правильно. Их скорость передвижения увеличивается.

Из-за увеличившегося знания смерти Вера уменьшилась на 15.

Из-за отвращения к вам других людей Честь и Достоинство уменьшились на 7.

Чем выше становилось умение Виида Вызов Нежити, тем ниже становилась скорость накопления опыта.

"Чего-то не хватает".

Чтобы получать опыт он поднимал павших монстров, но темп повышения мастерства всё более замедлялся.

"У меня понижаются характеристики... Вызов Нежити будет увеличиваться быстрее, если я стану использовать его на игроках".

Убийства игроков и последующее поднятие их трупов стали бы давать в несколько раз больше опыта и мастерства, нежели манипуляции с монстрами.

Трупы северных игроков!

Однако даже они не готовы были умереть только ради того, чтобы Виид мог использовать Вызов Нежити.

'Умрут ли они, если нападут на города великанов?'

Коварный план.

Если бы северные игроки получили невыполнимый квест, то погибли бы. А если бы в процессе этого он использовал Вызов Нежити, то его навыки увеличились бы очень быстро.

'Нет. Если они умрут или будут ослаблены, то станут платить меньше налогов. Я должен учитывать долгосрочную прибыль'.

Он не мог подставить северных игроков, которых выращивал словно золотые яйца, только ради единовременного замысла на землях великанов.

Когда Виид составлял коварные схемы, его интеллект часто превосходил интеллект политиков.

Во время размышлений Виид делал скульптуру, изображающую дьявола с разветвляющимися языками.

Коварный план №2, 3, 4, 5, 6... 15, 16, 17, 18... 540...

'Цель проста. Получить характеристики и заработать боевые достижения, а также трофеи от победы. Как можно скорее повысить мастерство. Я должен достигнуть всех пунктов!'

Когда Виид наконец приступил к проектированию своего плана, он нахмурился от напряжения.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Лафей и Гильдия Гермес смотрели трансляцию охоты Виида.

"Его сила атаки... Хмм".

"Какой у него уровень?"

"Не знаю. У него профессия скульптора... Его комбинации абсолютно отличаются от тех техник, которые используем мы".

Лидеры Гильдии Гермес являлись первыми в топе игроков Королевской Дороги.

Но несмотря на то, что эти игроки были на самой вершине рейтингов, они были неспособны вычислить уровень Виида.

"Может ли его уровень превышать 500-й? Бадырей-ним уже достиг 560-го уровня".

"Если смотреть только на его силу атаки... возможно, его уровень выше 500-го. Он не стал бы пытаться пройти опасное логово, не будучи уверенным в достаточности своего уровня".

"Я так не думаю. Если смотреть на его повреждения в этих схватках, он слабее нас. Его здоровье и защита также смехотворно низки. И что с того, даже если его уровень высок? Не думаю, что он даже отдалённо приблизился к Бадырею".

"Значит, Карлсон-ним может охотиться в том логове в одиночку? Вот я, например, не уверен, что смогу".

"До сих пор он рос как скульптор. Творческая профессия. Так ка́к его уровень может быть настолько высок?"

"Только посмотрите на его силу атаки. Где он смог получить столько опыта за такой короткий промежуток времени? У него имеется не только грубая сила, значит, он качался не только посредством охоты".

Виид боролся во множестве квестов на Версальском Континенте.

Он постоянно повышал свою мощь, но точно проанализировать его было невозможно.

"Он постоянно теснит своих противников, одновременно с этим избегая ударов по себе. Его движения скупы, но блестящи".

"Освоенный им навык огня велик".

"Учитывая его мощь, это определенно не навык мастерства владения холодным оружием".

"Подозреваю, что это может быть навык магии огня... Мы должны проанализировать его недавние приключения и возможные маршруты. Будет хорошо, если мы тоже его получим".

"Получается, он стал некромантом из-за магии огня? Военные профессии испытывают недостаток в мане".

"У него слишком много навыков, используемых в бою. У меня возникает множество вопросов по поводу каждого его умения".

"Некромант... Хмм. Виид выбрал некроманта".

"Пока что мы всё ещё можем не беспокоиться о его нежити. Но постепенно она становится всё сильнее и быстрее".

Лафей и лидеры были очень взволнованы.

'Виид. В этом парне определённо что-то есть'.

'Некромант, почему он выбирал именно его?'

Гильдия Гермес досконально проанализировала профессию некроманта.

Теоретически, это была профессия, способствующая быстрому росту. Но в действительности, эффективность охоты некромантов была не настолько хороша.

Тысячи монстров не стремились толпиться в одном месте, что было бы большим подспорьем для постоянного вызова нежити.

Среди высокоуровневых игроков в логовах и подземельях шла жестокая конкуренция.

В Королевстве Арпен и на землях великанов вполне могли существовать неизведанные подземелья, но их было не бесконечное количество. К тому же для того, чтобы найти подземелье, требовались время и усилия.

'Приключения... Игроки Королевства Арпен всё ещё низкого уровня, но на севере гораздо больше активных авантюристов. Они находят подземелья и расширяют территории. На Центральном Континенте с этим всё стабильно, зато конкуренция более жёсткая'.

Ропно, лорд замка Морос, выдвинул предложение.

"Пошлём несколько убийц".

"Убийц?"

Лафей не хотел использовать методы, которые уже использовались в прошлом.

Даже если по всему континенту Виида преследовали элитные убийцы, всё равно был шанс, что они могут быть разбиты.

"Не думаю, что Виида могут поймать убийцы".

"Некромантам нужны хорошие охотничьи угодья. Подземелья с умеренно сильными монстрами. И это должно быть место, где не охотятся другие игроки".

"Таких мест не так уж много".

"Он не сможет поднимать нежить на Центральном Континенте, поэтому он будет путешествовать по северным и восточным областям. Поэтому поимка Виида является лишь вопросом времени и везения".

Лафей и лидеры Гильдии Гермес восприняли предложение Ропно положительно.

Виид был наибольшей угрозой существованию Гильдии Гермес, поэтому устроить на него серьезную охоту было неплохой идеей.

Война с мятежниками была закончена, поэтому они решили организовать охотничью команду.

"Кто будет ответственным за это мероприятие?"

"Если бы им стал Дариус-ним... Он был бы полезен".

Гончая Гильдии Гермес!

Первоначально он начал игру в Королевстве Розенхейм, а уже затем перебрался на Центральный Континент и присоединился к Гильдии Гермес. Он был человеком, который несомненно мог справиться с этой задачей.

Час спустя.

Грязные Деньги из Торговой компании Манауэ встретился с Ропно, игроком Гильдии Гермес и лордом замка Морос.

"Значит, целью команды является охота на Виида-нима?"

"Да. Всё правильно. Так было решено на совещании".

"Сколько задействуется человек?"

"300. Охотничья команда будет собрана из членов личной гвардии Бадырея".

Ропно резал ножом жареную курицу и охотно делился информацией. Приключение Виида в качестве Императора Пустыни в прошлом изменило историю и затронуло замок Морос!

Конец Церкви Эмбиню предоставил ему шикарную возможность для процветания.

"Хуху. Они думают, что смогут поймать Виида-нима? Если он даст отпор, то это будет очень непросто, к тому же он довольно быстро передвигается".

"В каждой группе из 30 человек имеется как минимум два танка. Когда начнётся сражение, туда в качестве подкрепления направится команда из 500 человек, ждущих сигнала в главном штабе Гильдии Гермес. Там будут маги, владеющие продвинутой телепортацией".

"Поэтому охотничья команда должна будет поймать его за лодыжку, пока не прибудет подкрепление".

"Да-да, именно так".

Ропно не стал присоединяться к стороне Виида за просто так.

'Это более выгодно'.

Он связался с Торговой компанией Манауэ и установил с Королевством Арпен торговлю секретной информацией.

Церковь Эмбиню исчезла, но мятежники ввергли Центральный Континент в хаос. Он сумел достичь процветания быстрее остальных именно благодаря этой сделке.

'И, если меня вышибут из Гильдии Гермес... я просто смогу

стать лордом Королевства Арпен'.

Ропно ел куриную ножку и усмехался.

Замок Морос!

Этот замок был куплен им у Гильдии Гермес за огромную сумму денег, которая в конечном счёте окупилась.

Деньги, зарабатываемые с тех пор, были полностью его собственностью.

Ему было бы интересней отправиться в Королевство Арпен и начать развивать новый замок.

'Просматривая передачи, север кажется полным энергии. Лучше хвастаться перед другими людьми, что я лорд Королевства Арпен, нежели Империи Хэйвен'.

Ропно подумывал стать лордом Королевства Арпен и передавал всю информацию, которую знал.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Во время охоты Виид ваял.

Скульптуры, вырезанные на землях великанов!

Большое количество полезных ископаемых из крепости великанов было расплавлено и превращено в скульптуры в Деревне Дерик.

"Ваяние Времени!"

Образ очередной скульптуры изменился под влиянием Ваяния Времени. Это был великан, покрытый виноградными лозами и мхом.

Выдающееся произведение! Великан был закончен!

Совершенная скульптура!

Работа, показывающая многосторонность Скульптора Виида.

Вы выразили образ Урета из легенд.

Великан, управляющий молниями и штормами, который по каким-то причинам исчез.

Упоминания о его существовании остались лишь в летописях и легендах...

Величественная фигура великана, на создание которой пошёл редкий металл ярких цветов.

Металл, требующий высокого мастерства в технике плавки для использования в искусстве — это то, что может осуществить в эту эпоху только Виид.

Художественная ценность: 37,292.

Свойства: Скульптура снижает вероятность стихийных бедствий и вторжений монстров на 74%.

У всех, кто посмотрит на Великана, восстановление здоровья и маны увеличится на 44% в течение дня.

Максимальное здоровье увеличится на 25,000. Выносливость и все виды сопротивления увеличатся на 11%.

Эффект от умения кузнечного дела временно увеличится на 4%.

Все характеристики увеличатся на 31.

Храбрость, Харизма, Боевой дух и Мудрость увеличатся на 3 навсегда.

У посмотревших на него воинов и мечников связанные с защитой характеристики увеличатся в два раза.

К воинам будут применены навыки 'Сильная Плоть' и 'Меч Разрушителя'.

Текущее количество созданных Выдающихся произведений: 21.

Слава увеличилась на 4,124.

Мастерство Ваяния Времени улучшилось.

Искусство увеличилось на 91.

Упорство увеличилось на 6.

Стойкость увеличилась на 2.

Сила увеличилась на 2.

Вы восстановили образ древнего великана.

Мудрость увеличилась на 4.

Благодаря созданию Выдающегося произведения все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

"Это грандиозно".

"Я в первый раз увидел завершённую скульптуру".

"Я получил характеристики!"

Северные игроки наблюдали за тем, как Виид делает скульптуру в свободное от охоты время.

Они не могли сдержать своего восхищения.

Божественный Огонь мог плавить любые виды полезных ископаемых без использования печи. Он кромсал и придавал минералам форму, создавая статую высотой в 10 метров.

Это была трудоёмкая задача, но они были полностью захвачены процессом ваяния Виида. Он начал с придания основы, но в конце дня там был уже большой прогресс.

Подобной рабочей нагрузки и скорости было достаточно, чтобы утомить любого.

"Изнурительный труд".

"Как и ожидалось от короля.

"А разве он уже не мастер?"

"Скульпторы должны быть именно такими. Он не остановился бы даже если бы рядом с ним появился разносчик пиццы".

Восхищаясь Виидом, северные игроки громко говорили.

"Это немного грустно... Было бы лучше, если бы на землях великанов было больше скульптур. Похоже, все хорошие люди где-то спят".

Тогда люди начали стаскивать сюда материалы для скульптур!

"Вот ещё минералы, Виид-ним".

Пейл выложил весь металл, которым владел.

Естественная обязанность боевого раба!

"У меня тоже есть материалы для ваяния".

Зефи заранее знал сценарий того, что должно произойти, и принёс дорогие материалы для ваяния в качестве взятки.

"Хмм. Эта атмосфера..."

"Будет здорово, если здесь будет множество скульптур".

Северные игроки осознали перспективы и начали приносить необходимые полезные ископаемые.

Это были те, кто извлёк бы от скульптур Виида больше всего выгоды.

Статуи авантюриста, мечника, священника...

Он делал скульптуры для каждой профессии и использовал на них Ваяние Времени.

Это была финальная секретная техника, поэтому её мастерство росло не очень быстро.

Даже если он создавал Выдающееся произведение, на среднем уровне оно не давало даже одного уровня!

Однако будучи мастером-скульптором, художественная ценность его произведений была выше, и у них появлялись специальные эффекты.

Благодаря редким полезным ископаемым также повышалось и умение кузнеца!

Его умение кузнеца достигло 3-го продвинутого уровня. Его Знание и мастерство благодаря работе с уникальными минералами росли.

Разнообразие металлов улучшало его умение кузнеца.

Он был более опытен в создании металлических скульптур, нежели в создании мечей и доспехов.

"Металлические скульптуры трудоемкие и дорогие, но у них есть свои преимущества".

Все используемые минералы были бесплатными!

Некоторых северных игроков начали посещать сомнения.

"Вы только взгляните на скульптуру Великана Виида. Откуда он взял столько полезных ископаемых?"

"Точно. Много полезных ископаемых может быть получено, например, с убийства великанов".

"Хм-хм. Возможно, в крепости великанов..."

"Этого не может быть. Виид-ним не похож на такого человека. Мы не знаем, может быть он получил их в качестве вознаграждения в квестах или на охоте".

"Что, правда?"

Конечно, Зефи и Пейл знали правду.

'Он украл трофеи...!'

'Действительно, за такой короткий срок...'

Возможно, призыв Жёлтого для привлечения внимания великанов и бега по округе являлся частью его первоначального плана.

'Если подумать, то чем он тогда был больше обеспокоен: поднятием трофеев, или всё же победой или поражением в сражении?'

'Куоох. Это ужасно. Мне, как лорду, абсолютно невозможно присвоить себе часть налогов. Он знает даже то, сколько собак находится в моей деревне'.

Пока Виид охотился и в свободное время делал скульптуры в Деревне Дерик, северные игроки легко могли к нему подойти.

Первым, кто к нему подошёл, был игрок-охотник по имени Каером.

"Вы можете сделать в мою честь скульптуру?"

"Скульптуру? В ближайшее время я не принимаю заказов от солдат".

Виид решил принимать заказы раз в год. В городах у получающих заказы от игроков скульпторов в основном было низкое мастерство ваяния. Он же полностью освоил его и поэтому, разумеется, не мог выдвигать низкую цену.

"Да, конечно. Извините. А я собирался предложить в качестве материала Мигриум".

"Хух, я, прежде всего, творец, и моя страсть к работе никогда не уходит. Сколько Мигриума вы готовы предоставить...?"

"Вот это всё".

"Хм-хм. На землях великанов у меня довольно много дел, поэтому стоимость изготовления будет высокой".

"Я наслышан о вашем таланте... Так или иначе, я рассчитывал примерно на 20,000 золотых. Или это слишком мало?"

"Давайте мне деньги и Мигриум. Кстати, у вас красивая внешность. Сделать в вашу честь скульптуру будет для меня полезно".

Виид получил возможность делать скульптуры из материалов игроков!

К Виду, чтобы заказать скульптуру, с полезными ископаемыми начали подходить и другие игроки.

"Я сделаю её в течение недели".

После получения большого количества минералов, Виид нагрузил ими Жёлтого и Цербера и отправился в охотничьи угодья.

Охотясь, он использовал Вызов Нежити и ваяние. Качество полезных ископаемых было превосходным, и скульптуры получались соответствующими. Благодаря этому он делал прекрасные произведения и шедевры.

Он постоянно прокачивал свои характеристики и мастерство кузнечного дела.

Когда он получал пищевые ингредиенты, он готовил для игроков.

"Добавить это, положить то... Это драгоценные компоненты, но их тоже необходимо отварить".

Тушёное рагу!

Он должен был разработать свой собственный рецепт, чтобы обнаружить новые ароматы, однако это была довольно хитрая задача.

При готовке было необходимо добиться того, чтобы каждый компонент отдал весь свой аромат.

Виид отварил компоненты с земель великанов.

"Простите... А если вы это отварите, будет вкусно?"

"Да, но если вам не нравится, то это можно испечь или обжарить".

"Ах, нет. Просто отварите".

Его товарищи наблюдали за этой сценой и делали выводы.

"Путь некроманта состоит из тяжёлой работы".

"Не имеет значения, кого ты выбрал — любой выбор включает в себя упорный труд".

"Такова жизнь..."

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Поскольку северные игроки активно исследовали земли великанов, они выясняли местоположение самых близких подземелий.

А поскольку Виид тоже охотился, он шёл северным игрокам на уступки, но, конечно, только если там было небольшое количество монстров.

Он выбирал охотничьи угодья с оптимальной эффективностью для некроманта.

"Теперь пора переходить к следующей части плана".

У Виида на лице появилась лёгкая улыбка. Он сделал в Деревне Дерик более 40 скульптур.

Ваяние Времени достигло 96% 9-го среднего уровня, к тому же уровни Кузнечного дела и Кулинарии также увеличились, поэтому пришло время уезжать. Одной из причин, почему он стал некромантом, было Ваяние Времени.

Продвинутый уровень Ваяния Времени: Ваяние Перемещения Во Времени.

В попытках оставить след в истории, вы путешествуете в древние времена.

Вы сможете получать уникальные квесты.

Однако принятие второстепенных квестов, не связанных с ваянием, будет караться огромным штрафом, если они изменят прошлое.

Техника ваяния с множеством возможностей!

Он мог временно остановить мир, используя Ваяние Мгновения, но этим данная техника не ограничивалась.

Если бы Ваяние Времени достигло продвинутого уровня, то он смог бы отправиться в прошлое.

'Это похоже на то, что я испытал, будучи Великим Императором пустыни... Чтобы стать сильным, я должен бороться с опасными врагами'.

Он подумал о профессиях воина и мечника.

Чтобы подготовиться к встрече с тяжеловесами, он должен был бороться против множества врагов.

Чем более опасной была среда, тем выше становилась его сила некромантии. Ему приходилось искать хорошие охотничьи угодья.

Когда он был только скульптором, он накопил богатство и опыт. И ему нужно было использовать все выдающиеся способности, которые он накопил.

"Ну что, выдвигаемся?"

Виид посмотрел на нагруженных животных рядом с собой.

"Гав гав!"

Ему помогали Цербер, Жёлтый и Бахаморг.

Они тащили полезные ископаемые, инструменты кузнеца и

упакованные кухонные принадлежности.

У скульптур, поставленных у въезда в Деревню Дерик, была высокая стоимость.

Активы, сделанные из продвинутых редких минералов!

Если бы он переместил их в Королевство Арпен, то смог бы заработать большие деньги, но он решил оставить их здесь.

"Эта деревня должна быть моей!"

Это было не только ради удобства северных игроков, но и ради оказания влияния на жителей.

Влияние на Деревню Дерик.

№1: Виид - 32%.

№2: Терос - 7%.

№3: Приправленный Краб - 6%.

Он проходил здесь квесты и охотился, но больше всего влияния было от его работы в качестве мастера ваяния!

В то время как Виид упаковывал свои вещи, к нему приблизились Сурка, Мейлон, Ромуна, Ирен, Пейл, Хварен и Зефи. Питон и Приправленный Краб также были среди этой компании.

Пейл приблизился к нему первым.

"Куда вы идёте?"

"На Версальский Континент".

Ирен поколебалась перед тем, как сказать.

"Всё нормально?"

"В смысле?"

"Гильдия Гермес..."

Они получили от Манауэ сообщение о команде, организованной для охоты на Виида.

Гильдия Гермес не находилась в состоянии войны, поэтому у них имелись свободные войска, чтобы организовать команду для убийства.

"Это опасно".

На их лицах отчётливо виднелось беспокойство.

У Сурки и Ирен до сих пор были добрые сердца.

Даже у Хварен в глазах мелькало беспокойство.

Виид слегка рассмеялся.

"Со мной всё будет в порядке. Я готов ко всем ним".

Хварен всё ещё волновалась и поэтому сказала.

"Я не видела подготовки. Вы просто делали скульптуры. Если вы лжёте, успокаивая нас, то не нужно этого делать".

Хварен ощущала смесь тревоги и беспокойства.

"Я готовлюсь к этому уже давно".

"Когда, с какого времени?"

"Я начал готовиться ещё даже до того, как получил профессию некроманта. Гильдия Гермес всегда будет пытаться мне помешать".

"Значит, когда вы получили профессию..."

"Это не главная причина, но да, я отложил некоторые свои приготовления".

В глазах Пейла читалось восхищение.

'И в самом деле'.

Человек не мог мгновенно измениться.

Виид уже подготовил всё необходимое.

Он не собирался опрометчиво начинать войну против Гильдии Гермес.

Питон рассмеялся, когда помогал Вииду упаковывать вещи.

"Ггол ггол. Мне грустно наблюдать, как вы вот так уезжаете. Удачного сражения. Я буду молиться о вас".

Питон широко улыбался, и у него было облегчённое выражение лица.

Он постоянно нервничал, когда Виид охотился и ваял.

'Раз он уедет, то, возможно, я не увижу его много месяцев? Хорошо, что он будет занят'.

Товарищи Виида загрузили его багаж на Жёлтого.

А затем, Виид, стоя́щий рядом в ожидании Юрин, спросил.

"Вы тоже хотите пойти?"

Приправленный Краб, гладящий голову Жёлтого, с ошеломлённым лицом спросил.

"Куда?"

"В охотничьи угодья".

"А?"

Товарищи Виида были озадачены, и Виид продолжил.

"Я хотел бы, чтобы вы пошли со мной".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид рассказал товарищам свой план. Так называемая

мышеловка!

"Гильдия Гермес стремится добраться до меня. В ответ на это... я сделаю обратную ловушку".

Когда Гильдия Гермес прибыла бы в подземелье для охоты на него, он со своими товарищами и оживлёнными скульптурами контратаковал бы их. Конечно, его реальным планом было участие в исторических сражениях со своими товарищами после того, как он использует Ваяние Времени. Однако для упоминания этого время ещё не пришло.

'Нет никакой нужды в разведении демократии и долгих уговорах'.

Права человека!

Уважение к чужому мнению!

Это были существенные положения в современном обществе, однако он просто выкинул их.

После упоминания об охоте Питон проявил к этому повышенный интерес.

"Получается, мы не будем охотиться на монстров?"

"Да. Мы будем охотиться на Гильдию Гермес".

"А что, если они не обнаружат нас?"

"Это исключено. Они очень прилежны, когда доходит до подлых вещей".

Приправленный Краб улыбнулся.

"Это довольно... интересно".

Он был убийцей, поэтому находил убийство сильных людей гораздо веселее, нежели убийство монстров. Например, элитные участники Гильдии Гермес походили для него на мёд! Виид начал что-то чертить на земле.

"Подземелье Молс — это невероятно огромная локация к

северу от Замка Вент. У него имеется только один вход, но оно достаточно обширно, чтобы называться целым подземным миром. Вот его грубая карта".

Были нарисованы круги, похожие на свиные хвостики, а ещё там было нечто похожее на кур на шампурах.

"....."

Его товарищи, смотревшие на карту, не могли вообще ничего понять в этом плане подземелья.

Они знали о художественных способностях Виида, поэтому Беллот проигнорировала схему на земле и спросила.

"И?"

"Я объясню схематически, так как талантливо рисую".

"Келлок".

"В подземелье можно обнаружить 14 различных видов монстров, а их количество настолько огромно, что эту локацию можно называть королевством. Это не то место, где легко могут охотиться обычные игроки".

В каждом регионе было три-четыре подземелья, которые просто кишели монстрами. Иногда плотность монстров в подобных подземельях была настолько высока, что они выбирались наружу.

"Это лучшее охотничье угодье для некроманта. В то время, пока я буду здесь охотиться, команда убийц Гильдии Гермес обнаружит меня".

Пейл обеспокоенно спросил.

"Будем только мы? Нас будет меньше 20 человек. А по наши души прибудут сотни людей. Это будет сложно, даже беря в расчёт вашу нежить".

Даже рыцарям смерти было трудно бороться с игроками Гильдии Гермес.

Пейл указал на это, и Виид вздохнул.

"Я знаю. Поэтому мне нужны войска, чтобы нам помочь".

"И где же они?"

"Сейчас я начну их звать".

Виид пригласил присоединиться к нему людей из числа северных игроков в Деревне Дерик. Он никогда не оставил бы без дела игроков, которые заказали у него скульптуры по дорогой цене. Кроме того, он пригласил игроков, которые принимали активное участие в жизни Культа Травяной Каши и в сражении во Дворце Земли. В итоге общее количество людей перевалило за 300!

"Не подумайте, я хочу бороться с Гильдией Гермес. Но это всё ещё опасно".

Сурка всё ещё нервничала.

Однако у Виида осталась ещё одна скрытая карта в рукаве.

"В Королевстве Арпен живут сотни старших. Позовём их".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

- Виид обнаружен. Он был замечен входящим в Подземелье Молс.

- Один?

- Его сопровождали корова и один воин.

- Хорошо. Всё идёт по плану. Будьте готовы выдвигаться. Что насчёт отряда слежки?

- Там произошло две перестановки. Их капитаном стал вор Ренейн.

- Пусть Ренейн следит за ним издалека и ждёт, когда мы к нему присоединимся. И пусть постарается, чтобы его не заметили.

Чат Гильдии Гермес!

Отряды убийц были рассеянны по всему Королевству Арпен, чтобы быстро обнаружить цель и дать координаты для перемещения.

Маги были собраны в столице, в Замке Арен.

"Телепорт!"

Телепортационные врата переместили магов на север.

После этого маги стали рисовать круги и перемещать на север основную команду.

У каждого мага был свой собственный круг перемещения, и они менялись по мере израсходования маны.

Для совершения переброски в Королевство Арпен было собрано 230 магов.

Несмотря на то, что эта работа заняла несколько часов, в то время как команда убийц собиралась, Виид был занят, охотясь вместе с нежитью.

"Не думаю, что нам может понадобиться поддержка магов, но... мы должны показать всю нашу силу".

Магические подразделения решено было не возвращать назад, а также задействовать для нападения на Подземелье Молс.

"Дариус-ним, раньше я считал, что некоторые наши приготовления, разработанные только чтобы иметь хоть какой-нибудь план, потерпят неудачу. Но на этот раз я могу с уверенностью сказать, что мы определенно покажем всю силу Гильдии Гермес".

"Я проведу операцию на отлично. Доверьтесь мне".

Дариус привел команду убийц и команду поддержки из Гильдии Гермес ко входу в Подземелье Молс.

Полный состав участников включал 230 убийц, 500 человек из команды поддержки и 24 Имперских Гвардейца.

Члены Гильдии Гермес смотрели друг на друга и смеялись.

"И столько человек собрали ради всего одного человека?"

"Мы должны броситься вперёд на полной скорости. Нельзя дать ему начать оказывать сопротивление".

"Начинается соревнование, кто убьёт Виида".

Их уровни превышали 400-й, поэтому вполне можно было сказать, что здесь была собрана огромная сила из 1,054-х человек.

Хоть Гильдия Гермес и дорожила своей репутацией, и к тому же должна была улаживать свои внутренние дела, она всё же решила поохотиться на Виида.

В любом случае, она намеревалась продемонстрировать свою мощь.

"Заходим".

Участники команды вошли в Подземелье Молс.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

- Приправленный Краб: Они заходят.

Приправленный Краб, или 'смерть из тени', следивший за входом в подземелье, послал Вииду шёпот.

"Сколько их?"

- Приправленный Краб: На данный момент зашло уже 400 человек.

"Это много".

- Приправленный Краб: И они продолжают прибывать. А некоторые остаются сторожить вход в подземелье.

"Понятно. Спасибо, Приправленный Краб-ним".

- Приправленный Краб: Моё имя...

Накануне, из-за участия в этой миссии, Приправленный Краб был вынужден зарегистрировать Виида в качестве друга.

Тоже самое касалось Сурки, Ирен и остальных товарищей.

Сурка мило улыбнулась и попросила первой.

"Ассасин-ним, пожалуйста, примите мою заявку в друзья".

"Кха-кха... Это..."

Приправленный Краб попытался избежать этого, но не успел остановить слова Виида.

"Приправленный Краб, тот, кто уничтожает души. Разве вы не хотите подружиться с Суркой-ним?"

"А?"

"Думаю, многие из здесь присутствующих хотят дружить с Приправленным Крабом".

"....."

Тот самый ассасин!

Он был лучшим убийцей в Королевской Дороге, и множество игроков завидовало ему.

Помимо охоты на монстров-одиночек, у него также не было конкурентов в борьбе один на один с игроками.

Ассасин, убивший больше всего лордов и игроков Гильдии Гермес на Центральном Континенте!

Он почувствовал себя неловко, а Ирен, Ромуна и Беллот прикрыли рты руками, когда услышали его имя.

"Пффт!"

"Ккак!"

"Егт".

Лицо Приправленного Краба, скрытое под тканью, покраснело, когда он увидел, как они пытаются справиться со своим смехом.

Пейл и Зефи почувствовали себя счастливчиками.

'Я рад, что это не моё имя. Лично я ел цыпленка барбекю в тот день, когда регистрировался в Королевской Дороге'.

'Со своим именем я раньше не мог спокойно расслабиться... Но его имя реально смешное'.

Глаза Сурки, наоборот, засияли.

"Ваше имя — Приправленный Краб?"

"Умм".

"Уах. Мне действительно нравятся приправленные крабы. Они великолепны".

"Кууук. Согласен".

Смерть из тени, Приправленный Краб, тот, кто уничтожает души!

Он весь внутренне задрожал, когда Сурка пожала его руку.

"Но крабы в соевом соусе тоже восхитительны".

"И маринованные крабы хороши".

"Прекрасные блюда".

"Ох, так вы тот самый убийца?"

Её воображение чрезвычайно разыгралось.

Фактически, всё это произошло из-за скверного Виида, поэтому он раздражался, когда тот посылал ему шёпот.

- Приправленный Краб: Виид, если вы продолжите произносить моё имя без моего разрешения, то в будущем вы

можете плохо кончить.

Бог Войны Виид.

Даже будучи королём Королевства Арпен, он не был застрахован от убийц.

После того, как он начал дразнить Приправленного Краба, тот решил высказать ему угрозу. Однако этого было недостаточно для того, чтобы заставить Виида одуматься.

"Я сожалею. Не сходите с ума".

- Приправленный Краб: Я принимаю извинения. В будущем прошу обращать внимание на моё достоинство.

"Дабы полностью загладить свою вину, я окажу вам самую высокую честь в Культе Травяной Каши".

- Приправленный Краб: А?

"Я объявлю вас, жестокого мастера убийств, Приправленного Краба, официальным защитником Культа Травяной Каши".

- Приправленный Краб: Хееок! В-вы не должны этого делать.

"Я сделаю в вашу честь огромные скульптуры в Городе Рассвета и в Море, и подпишу их 'Приправленный Краб'. И вам даже не придётся мне ничего платить. Это привилегия, дарованная лишь лучшему убийце — Приправленному Крабу".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Тррр тррр.

Приправленный Краб, тот, кто скрывается во тьме, почувствовал, как его тело задрожало от гнева.

'Он посмеялся надо мной'.

Это было то, по поводу чего он переживал с самой регистрации своего персонажа.

'Имя Приправленный Краб станет известным'.

Его негодование к Виниду было неописуемым. Статуи в его честь заполонили бы Королевство Арпен.

Виид даже запланировал для Культа Травяной Каши ежемесячный фестиваль с кашей с приправленными крабами.

'Месть. Нужно выпустить пар на Гильдии Гермес'.

Приправленный Краб успокоился и стал ждать.

Послышались голоса Дариуса и охотничьей команды.

"Не думаю, что Виид сможет сбежать. Ха-ха. Даже если он прорвётся через нас, то не сможет убежать далеко. Однако я оставлю здесь 100 человек".

Он оставил у входа в подземелье 100 игроков Гильдии Гермес.

'Абсолютное Зрение'.

Приправленный Краб использовал навык убийцы.

Несмотря на темноту, после использования этого умения он смог видеть вокруг противников цветную ауру. Более сильные игроки были подсвечены красным, в то время как слабые подсвечивались синим.

Приправленный Краб был 522-го уровня, поэтому большинство игроков было окружено зеленой аурой.

'Это будет славная охота'.

В соответствии с оговорённым планом, Приправленный Краб выждал 20 минут.

Подземелье Молс было довольно большим, поэтому чтобы полностью его обежать требовалось более трёх часов.

Виид должен был ожидать команду убийц в глубине подземелья.

'Время'.

Приправленный Краб мысленно активировал навык.

'Тёмный Занавес'.

Игроков Гильдии Гермес накрыла огромная тень.

Несмотря на отсутствие ветра магические факелы погасли.

Тьма распространилась словно вода и накрыла всё вокруг.

Наступило время для убийцы Приправленного Краба.

"Кха-кха!"

В темноте кто-то умер. Так как этот игрок стоял немного в стороне, Гильдия Гермес не узнала об этом.

Тело быстро растворилось в сером свете.

"Ггеуг".

"Ааак!"

Он убивал игроков одного за другим.

Приправленный Краб довольно быстро избавился от всех игроков, стоящих поодиночке.

Он приближался сзади и наносил удар в спину или шею. Его опытные руки не совершали ошибок.

Воинам с высоким здоровьем наносились парализующие удары, после чего они добивались двумя-тремя сериями атак.

После того, как умерло восемь человек, находящиеся здесь игроки почуяли неладное.

"Что такое?"

"Странно. Я думал, что с той стороны от входа стояло несколько человек".

"Хмм. Это довольно подозрительно".

Приправленный Краб стремительно атаковал зазевавшихся игроков.

Его убийства являлись своеобразной борьбой со временем.

"Кха-кха!"

После ещё трёх убийств, один из игроков Гильдии Гермес выкрикнул.

"Засада".

"Что?"

"Я видел его. Из тьмы появилась рука и убила моего друга, воина Делекто!"

"Значит..."

"Все мертвы. Я единственный, кто остался на этой стороне".

Находящиеся у входа игроки Гильдии Гермес быстро заняли оборону.

- Тудомкил: Мы подверглись нападению!

- Куаккуакки: Виид у входа в подземелье... Нет, это какой-то убийца.

- Морской Король: Появились товарищи Виида.

Чат Гильдии Гермес заполнился сообщениями.

После завершения своей задачи у входа, Приправленный Краб спокойно скрылся во тьме.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Дариус услышал о том, что произошло у входа в подземелье, через чат.

"Не обращайте внимания на убийцу и продолжайте поиски. Наша единственная цель — Виид".

Игроки Гильдии Гермес, обнажившие оружие!

Гвардейцы Бадырея даже не вздрогнули.

'Если слабые люди погибли, значит они не из моего круга'.

'Товарищ... Получается, он не один'.

Дариус не беспокоился по поводу незначительных накладок.

'У него всё равно нет шансов'.

Он одержал победу над тысячей человек.

Он придерживался плана, ведь покинуть подземелье благодаря этому ассасину всё равно было невозможно. И они не могли понапрасну тратить время, ловя убийцу.

"Сегодня Виид умрёт от наших рук. Он узнал о нас, поэтому двигаемся быстрее".

Дариус был лидером команды.

У него был талант приказывать людям совершать плохие вещи!

"Здесь остаются двадцать человек. Хавелок-ним, позаботься об этом".

"Есть".

Они не знали, где засел Виид, но 800 человек были здесь эффективной силой.

Масштабы Подземелья Молс были настолько большими, что Виид мог их обойти. Поэтому на каждом перекрёстке они оставляли по отряду.

Агенты разведки Гильдии Гермес разузнали приблизительный ландшафт и схему ходов подземелья.

'Здесь нет ни одного тайного хода. И он не сможет сбежать при помощи магии'.

Маги и священники наложили заклинание, блокирующее скачки в пространстве.

'Это подземелье полностью изолированно. Никаких неожиданностей произойти не может'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Сакак сакак.

Вор 487-го уровня Ренейн скрывался в темноте и наблюдал. Объектом его наблюдения был Виид!

'Он делает скульптуру. Естественно, он же скульптор. Он выглядит не сильнее, чем я предполагал, но рядом с ним находятся его подчинённые.'

Виид был с Жёлтым, Цербером и Бахаморгом.

Ренейн начал чувствовать некоторую жадность.

'Спокойно, он всё равно не избежит нападения. Даже просто наблюдая, я отвечаю за самую важную задачу'.

Если бы охотничья команда преуспела, он получил бы от Гильдии Гермес награду.

'Должно быть, ему нравится ваять. Он продолжает делать скульптуры даже после становления мастером'.

Виид вошёл в подземелье для охоты и поднял рыцарей смерти и скелетов.

Восстанавливая свою ману, он присел поделать скульптуры.

Ренейн сразу признал искренность его скульптуры и поразился её ценности.

'Прокачка характеристик — это тяжёлая работа. Успешные скульптуры отлично поднимают очки характеристик. Поступали сведения, что от этого он становится сильнее'.

Сакак сакак.

'Но эта скульптура мне знакома. Я уже видел её прежде. Кто же это был?'

Виид ваял Захаба, прожившего всю жизнь ради любви!

'Захаб. Точно, Захаб!'

Ренейн смотрел, как образ скульптуры вырисовывается всё больше.

На Версальском Континенте было множество мастеров, однако мастера-скульпторы игрокам были мало интересны.

Захаб скрывался в одной из 10 запретных зон, Грейпассе, и ни один игрок не знал о нём.

Также он был мастером-мечником, и стал популярным после того, как помог Хестигеру в финальной битве с Церковью Эмбиню.

Виид наконец закончил последнюю деталь Захаба.

"Он выглядит хорошо".

После Захаба Виид стал ваять скульптуру Королевы Эвейн.

Поначалу образ был неясен, но очень скоро стало очевидно, что это именно Королева Эвейн.

'У него очень быстрые и опытные руки. Такое чувство, будто скульптуры двигаются'.

Ренейн восхитился завершёнными скульптурами Захаба и Эвейн.

"Ваяние Времени!"

Умение ваяния Виида постепенно изменяло скульптуры.

На лицах Захаба и Эвейн появились морщины, а их волосы поседели.

Их плечи сгорбились, а рост уменьшился.

'Что это? Техника ваяния?'

Под наблюдением Ренейна скульптура этих двух человек была закончена!

"Имя будет Влюблённые. Да, уверен".

Вы любуетесь скульптурой Влюблённых.

Работа, созданная великим Виидом.

Работа, изображающая мастера-скульптора Захаба и Королеву Эвейн в первые годы Королевства Розенхейм.

Скульптуры находились вместе в течение долгого времени.

Работа, олицетворяющая их вечную любовь.

Благодаря пережитым от просмотра эмоциям Мудрость и Знание увеличились на 2 навсегда.

Максимальное здоровье увеличилось на 1,200 в течение одного месяца.

Искусство увеличилось на 1 навсегда.

Привлекательность увеличилась на 1 навсегда.

Шедевр!

'Мои характеристики улучшились навсегда... Мастера, без сомнений, отличаются от обычных людей'.

Ренейн был в восхищении.

"Вы боролись за меня, так что, надеюсь, это смягчит некоторые ваши недовольства".

Виид разговаривал со скульптурами.

Ренейн не знал подробностей, поэтому просто наблюдал.

Виид вынул скульптуру и использовал навык.

"Призыв Скульптуры!"

Из великолепного золотого свечения появился Золотой Человек.

"Вы звали меня. Гол гол!"

"Да, просто жди".

Это была территория Королевства Арпен, поэтому количество потребляемой для Призыва Скульптуры маны было не очень большим.

Виид сделал ещё одну скульптуру и снова использовал навык.

"Призыв Скульптуры!"

На этот раз это был Белый Тигр!

"Куоооооооанг!"

Он раскрыл пасть и его рёв разнёсся по всему подземелью.

"Заткнись. Встань в углу".

"Понятно. Кухехеунг!"

Сердце Ренейна, скрывающегося в темноте, тревожно забилось.

'Он призывает всё больше своих подчинённых. Если я буду обнаружен, то умру раньше, чем смогу сбежать'.

Оживлённые скульптуры уже доказывали свою силу.

Будучи вором, он мог сбежать от противника. Но убежать в этом подземелье от животного подобного Белому Тигру было бы нелегко.

Виид ещё не один раз ваял скульптуры и использовал Призыв Скульптуры.

"Вы звали?"

"Да. Просто жди".

Была вызвана высшая эльфийка Элтин.

'Он продолжает призывать всё больше подчинённых. Кажется, он заметил облаву и готовится сражаться.

Ренейн сообщил об этом в чат Гильдии Гермес.

- Ренейн: Кажется, он заметил нападение. Он призывает свои оживлённые скульптуры.

- Дариус: Да, у входа в подземелье также произошло нападение убийцы.

- Ренейн: Что мне делать? Пожалуйста, дайте инструкции.

- Дариус: Удостоверься, что он не сбегает. Он не хочет умирать, поэтому и призвал оживлённые скульптуры. Однако это глупое поведение.

'Действительно. Будет неплохо уничтожить заодно и всех его подчинённых'.

Избавление Виида от оживлённых скульптур нанесло бы ему необратимый удар.

'Но они ведь так популярны. Будет неудачей, если все они исчезнут'.

Ренейн видел процесс изготовления скульптуры, поэтому испытал сочувствие к оживлённым скульптурам.

Существование подобных подчинённых было поистине уникальным явлением.

"Призыв Скульптуры!"

Виид призвал Виндекс, варвара Гернику, Сельскую Змею, Червя Смерти, Рыцаря Севиля и крокодила Нила.

'Разве он не понимает, насколько это опрометчиво? Каждая оживлённая скульптура будет здесь убита'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Куук".

"Кха-кха!"

Войска, оставленные Дариусом на каждом перекрестке, подверглись нападению северных игроков.

- Комет: Чрезвычайная ситуация! Это ловушка. Нас атакуют северные игроки!

- Дейнчак: Мы сражаемся с превосходящим по численности противником: 36 против 2-х! Они прячутся в подземелье.

- Алпан: Нас атаковало в шесть раз большее число людей. Мы подверглись нападению 40 человек. Требуем поддержки. Силы врага удвоились!

Внезапный налёт!

Люди, желающие отнять жизнь у Виида, попали в засаду северных игроков.

Размеры подземелья были настолько большими, что Гильдия Гермес оставляла часть войск на каждом перекрестке, чтобы пресечь любую возможность спасения.

И поскольку эти войска были сметены северными игроками, Дариус узнал об этом.

"Чёрт возьми. Это была ловушка".

В одно и то же время был совершён налёт на более чем пять групп.

Дариус был в курсе ситуации, но совершенно не мог с этим ничего поделать.

С того времени, как появился убийца, было уже слишком поздно для возвращения.

"Северные игроки, должно быть, ждали в каждом крупном ответвлении подземелья".

Члены Имперской Гвардии, уровень которых был выше 500-го, притихли.

Все взгляды были устремлены к Дариусу.

'Что мы собираемся делать?'

'Это ваша ответственность'.

'Я всё-таки присоединился к гильдии, и, как оказалось, только за тем, чтобы закончить смертью'.

Большинство игроков ждали команды Дариуса словно преданные собаки.

Неудача в Гильдии Гермес приводила к наказанию, поэтому они спихнули всю ответственность на него.

'Что мне делать? Я не знаю силы противника. Стоит бороться? Но самое плохое... Да, самое плохое будет в том случае, если мы не сможем поймать Виида. Всё идёт хорошо лишь пока мы можем так или иначе поймать Виида'.

Дариус торопливо просчитал ситуацию и проговорил.

"Ускорить передвижение. Игнорируйте всех остальных и стремитесь к Вииду".

"Мы бросим наши войска?"

"Сожалею, но сейчас мы не можем позволить себе их спасать".

Основная часть охотничьей команды быстро выдвинулась в тот проход, на который указал Ренейн.

'Если мы уничтожим все оживлённые скульптуры... то я, как минимум, получу положение лорда'.

'Ценность миссии повысилась. Это 100% будут транслировать'.

Прошло менее минуты с того момента, как команда ускорилась.

- Ренейн: Виид куда-то пошёл.

- Дариус: Следуй за ним. Следи за ним во что бы то ни стало. Мы скоро прибудем.

Дариус и охотничья команда ускорили шаг.

Через некоторое время в чате гильдии снова появилось сообщение.

- Ренейн: Я отстаю. Он очень быстр на своей корове!

- Дариус: Ты ни в коем случае не должен его потерять. Просто следуй за ним. Не позволим ему сбежать из подземелья. Мы должны заблокировать все пути к отступлению.

Дариус поспешно разделил основную команду на три части. Так они смогли бы преследовать Виида по многих направлениям одновременно, но последовало много протестов.

"На нас нападают неизвестные силы противника. Рассеивание войск сейчас лишь увеличит потери".

"У нас нет времени. Единственной вещью, которая теперь имеет значение, является Виид. Что, если он выйдет из подземелья, обогнув нас по другому проходу? Вы возьмёте на себя эту ответственность?"

Остальные игроки скорчили недовольные гримасы, но промолчали.

Цель Гильдии Гермес состояла в том, чтобы поймать Виида.

"Виид уже недалеко. Бегите как можно быстрее".

После слов Дариуса охотничья команда бросилась со всех ног.

- Матум: Засада!

- Горочви: Это ловушка...

- Квадратный Кимбап: Спасите!

"Это пустая трата времени. Просто пробегайте мимо".

Войска, брошенные командой на произвол судьбы, уничтожались.

Северные игроки набрасывались оптимальными группами по 50-60 человек, включающими священников!

Между тем главные силы охотничьей команды продолжали преследовать Виида.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Вот сюда".

Дариус привел охотничью команду к тупику, где Виид был пойман в ловушку.

'Вот и всё. Миссия выполнена'.

Виид постоянно менял своё местоположение, поэтому на его преследование ушло чуть больше времени.

'Ловушка захлопнулась. Он попал в смертельную западню'.

Несмотря на дикое сердцебиение Дариус высокомерно закричал.

"Виид, сейчас ты умрёшь".

Он надеялся, что этот момент покажут по телепередачам более ста раз.

Дариус и члены Гильдии Гермес приняли красивые позы со своим оружием.

Несмотря на это, Виид и Жёлтый даже не шелохнулись.

"Что-то не так. Что это за странное ощущение?"

Дариус почувствовал какой-то подвох.

Ренейн упоминал, что видел оживлённых скульптур.

"Что произошло?"

Вор Ренейн тихо подошёл и сказал.

"Это... Один раз на середине пути я потерял его, так как он был слишком быстр".

"И что?"

"К счастью, я смог снова встать на его след. Однако его оживлённые скульптуры куда-то исчезли".

"Чёрт".

Дариус больше не мог ждать.

Критическая часть этой миссии заключалась в убийстве Виида. Он мог позаботиться о сбежавших оживлённых скульптурах и позже.

"В атаку!"

Гильдия Гермес направила на Виида мощнейшие навыки.

"Танец Смерти!"

"Кручёный Клинок!"

Игроки Гильдии Гермес использовали свои атакующие навыки для удара на опережение.

Вода, огонь, ветер, молнии и мечи.

К Виду и Жёлтому полетели различные атаки.

Уджикун!

Куа куа куа куанг!

Дариус безучастно наблюдал за крупными разрушениями.

Виид не стал избегать атак. Он просто принял на себя все атаки и исчез.

"Что?"

Игроки Гильдии Гермес решили, что это как-то странно и изучили место, где он стоял. Там находилась большая креветка на длинной леске! Это было умение рыбака под названием 'Фальшивая Приманка'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид использовал Вызов Нежити по всему подземелью.

"Вернитесь в мир, в котором раньше жили. Это тёмное место. Это грязная и продажная земля. Помогите распространить здесь законы тьмы. Поднятие Нежити!"

Из земли стали подниматься рыцари смерти и дуллаханы!

Тела игроков Гильдии Гермес имели по-настоящему высочайшее качество.

Они походили на пятизвездочный отель!

Тем временем он продолжал охотиться в Подземелье Молс и увеличивать своё мастерство.

Навык Вызов Нежити поднялся до 10-го начального уровня и был заменён на 1-й средний уровень.

Контроль над нежитью усилился, а их здоровье и Сила увеличились на 15%.

Магическое сопротивление нежити увеличилось; их способности в заполненных светом местах повысились.

Вы можете вызывать базовую нежить-призраков и создавать нежить, преисполненную жажды мести.

Вера уменьшилась на 30.

Честь уменьшилась на 55.

Проницательность увеличилась на 2.

"Новые трупы хороши".

Ван Хок вёл подразделение из 100 рыцарей смерти.

"Убивайте всех!"

Виид охотился вместе с нежитью.

Его целью были игроки Гильдии Гермес, блуждающие по Подземелью Молс.

- Приправленный Краб: 347 игроков добрались до места с приманкой. Остальные рассеяны по всему подземелью.

"В-Виид?"

Игроки Гильдии Гермес удивлялись, видя Виида. После этого выражения их лиц становились паническими, поскольку они замечали армию нежити.

"Как он сюда добрался...? Разве его не поймали в другом месте?"

"Нет времени объяснять. Вы всё поймёте из записей телепередач".

Улучшенные рыцари смерти.

Они сильно отличались от прежних рыцарей.

Также Виид носил полный набор Бархана, поэтому качество трупов было повышенным.

Десятки рыцарей смерти помчались на врага вместе с Бахаморгом и Виидом.

"Куук".

"Невероятно..."

Игроки Гильдии Гермес разделились на небольшие группы, поэтому охотиться на них было нетрудно.

"Вуф вуф!"

Цербер старательно выслеживал добычу.

Запаха травяной каши, исходящего от северных игроков, ему было достаточно, чтобы их не трогать.

Иногда игроки Гильдии Гермес сбивались в группы больше 10 человек, но наряду с нежитью у него были оживлённые скульптуры.

"Нападай на них".

"Понял, Хозяин".

Бахаморг вступил в сражение наряду с нежитью.

"Щекотка, от которой Нельзя Избавиться!"

Виид использовал заклинание проклятия.

Наблюдение за борьбой его подчинённых!

Он был некромантом, однако не брезговал также стрелять из лука высших эльфов.

Внезапные пронзающие удары!

Рыцари смерти и оживлённые скульптуры настойчиво давили игроков Гильдии Гермес. Однако самыми эффективными были атаки именно стрелами, которые летели издалека и наносили серьёзный ущерб.

Они обладали такой силой атаки, которую нельзя было игнорировать, и кроме того эти удары не оставляли никакой надежды ответить обидчику.

Разрушенная нежить немедленно поднималась вновь, и даже если имперцы пытались сбежать, Белый Тигр и Цербер были гораздо быстрее.

Вскоре Гильдия Гермес стала выплёскивать свой гнев на Виида.

"Виид! Не пускай стрелы издалека, словно трус, а подойди и сразись с нами!"

"Не хочу".

"Трус. Разве тебе безразлично то, что зрители станут тебя презирать, когда это будет показано по телевизору?"

"Это лучше, чем то, что вы, парни, напали на меня целой ордой".

У Гильдии Гермес не было реальных оснований обвинять его.

Виид охотился на рассеянных по всему подземелью игроков и каждый раз после очередного сражения поднимал из трупов нежить.

Мастерство навыка Вызов Нежити улучшилось.

"Ла-ла-ла".

Увеличивая ряды нежити, Виид напевал весёлый мотивчик!

'Некромант мне определенно подходит. Это очень круто'.

Для игроков Гильдии Гермес критический момент наступил, когда северные игроки перебили все подразделения у входа в подземелье.

Игроки Гильдии Гермес были пойманы в ловушку в подземелье, и их стали выслеживать словно добычу.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Дариус и охотничья команда запоздало попытались сбежать из подземелья, но попали в засаду.

"Уходим, уходим!"

Приправленный Краб безостановочно перемещался позади них в тенях.

"Эй, куда вы бежите?"

"Бегите за нами!"

Группы, состоящие из Мечей и северных игроков, были сильны.

Члены Гильдии Гермес не могли сопротивляться их ужасающей силе атаки. К тому же они потеряли всякую надежду из-за проклятого Виида, расстреливающего их издалека.

"Вызов Нежити!"

Каждый раз, когда они отвлекались на северных игроков, в их спину начинали лететь стрелы, и после этого убитые поднимались в виде нежити.

Так или иначе, в итоге они становились нежитью!

'О, нет. Это всё некромант'.

Дариус невольно восхитился им.

Действий Виида было достаточно, чтобы заставить его задуматься над всеми плохими вещами в его жизни.

'В первое время некромантам трудно поднять уровень мастерства. Но я видел их преимущества, наблюдая за сражением в крепости великанов'.

Финальная решающая битва!

Сотни участников охотничьей команды боролись в подземных тоннелях.

"Я не могу умереть просто так".

"Шансов сбежать нет... поэтому я покажу вам, что значит быть частью Гильдии Гермес!"

Члены охотничьей команды пытались забрать с собой хотя бы по одному северному игроку, но в первых рядах всегда шли только рыцари смерти во главе с Ван Хоком.

Пытаясь избавиться от нежити, игроки тратили своё здоровье и ману.

Северные игроки атаковали издалека, в то время как нежить вызывалась снова и снова.

Охотничья команда верила в свою огневую мощь и грубую силу, но попала в ловушку и погибала.

Они не могли достать до северных игроков.

"Кухахаха. Это место просто рай".

"Да, те парни сильны!"

Второй Меч и другие ученики также участвовали в потасовке!

Они били игроков Гильдии Гермес своими мечами.

Даже при том, что прямо перед ними проносились заклинания и стрелы, они не отступали, а наоборот набрасывались на врагов.

В результате охотничья команда была полностью уничтожена.

"Уах... Мы сделали это".

"Ура!"

Северные игроки возликовали.

И хотя они тоже понесли некоторое потери, число убитых членов Гильдии Гермес было гораздо бóльшим.

Это была грандиозная победа, которой они могли гордиться.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Контратака в Подземелье Молс!

Это было не только местью за смерть Виида в Шахте Мельбурн, но также и стало для Гильдии Гермес большим позором.

Видео этого события, очевидно, были показаны по всему миру.

Имена Виида и северных игроков стали популярнее, чем когда-либо.

"Хехе. Увидимся в следующий раз, Виид-ним".

Сурка решила попрощаться.

Рядом с ней были Пейл, Мейлон, Ромуна, Ирен, Хварен, Зефи, Приправленный Краб и Питон.

Питон бодрым голосом сказал.

"Жаль, что не смогли нормально поболтать. Увидимся в следующий раз".

"Хух... Это было действительно весело".

Пейл также пожал ему руку.

Они перехватывали бегущих членов Гильдии Гермес, получали их экипировку и приобретали опыт.

Северные игроки и Мечи получили множество трофеев.

Члены Гильдии Гермес накопили много Бесчестья, поэтому их штрафы за смерть были значительными.

Оживлённые скульптуры тащили для Виида множество предметов, но не могли унести больше одного-двух за раз.

"Да, если в следующий раз появится ещё шанс... давайте сделаем это снова".

Виид начал отходить от них.

Ван Хок и Торидо всё ещё были рядом, хотя обычно он вызывал их только в бою.

Так как он был некромантом, способным создавать нежить, нахождение рядом с ним двух представителей нежити не казалось чем-то особо странным.

'Он стал некромантом... Похоже, в будущем нам больше не придётся ходить с ним на грандиозную охоту'.

'Нежить. Она сто́ит 1-5 оживлённых скульптур. После того, как Виид-ним стал некромантом, охотиться с ним станет немного легче'.

Товарищи Виида любовались его нежитью.

Тогда Виид обернулся и, немного поколебавшись, сказал.

"Но я всё ещё чувствую себя немного ненасытившимся. Не хотите ли отправляться со мной на охоту?"

"О-охоту?

Пейл инстинктивно вздрагивал каждый раз, когда слышал слово охота!

"Что...? Вы что, снова хотите охотиться?"

Когда Питон задал этот вопрос, его голос также дрожал.

Они вспомнили невероятно скоростную охоту с Виидом в прошлом.

Приправленный Краб с болезненным видом спросил.

"Вы собираетесь охотиться в течение следующих нескольких дней?"

"Я всего лишь хочу показать вам одно место для охоты".

"Ах..."

Лицо Сурки посветлело.

'Он изменился после того, как стал некромантом'.

'Ну раз всего лишь одно... Отправиться на такую охоту должно быть неплохо. Ничего сложного'.

Пейл и остальные его старые товарищи не видели никаких причин отказываться от предложения Виида.

Боевой раб и его друзья.

Они встретились снова после довольно долгого промежутка время, поэтому отправиться всем вместе на охоту не было бы чем-то странным. Питон и Приправленный Краб обменяли взглядами, после чего кивнули.

"Хорошо. Хоть посмотрю, насколько сильнее вы за это время стали".

"Некромант — это такая профессия, увидеть которую в действии довольно сложно".

Для Питона Виид являлся конкурентом, поэтому он хотел посмотреть на его способности.

Приправленный Краб в свою очередь хотел узнать, насколько тот изменился после того, как стал некромантом.

"Это будет просто лёгкая охота".

Но Виид не сказал им одного маленького нюанса.

Ваяние Времени. Ваяние Перемещения Во Времени.

Творческая техника, преодолевающая время и пространство.

Это было умение творца для наблюдения за красотой и культурой уже исчезнувших королевств. Он вполне мог принять решение отправиться на самое ужасное поле боя в истории.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Сделано для библиотеки LIBRUSEC